

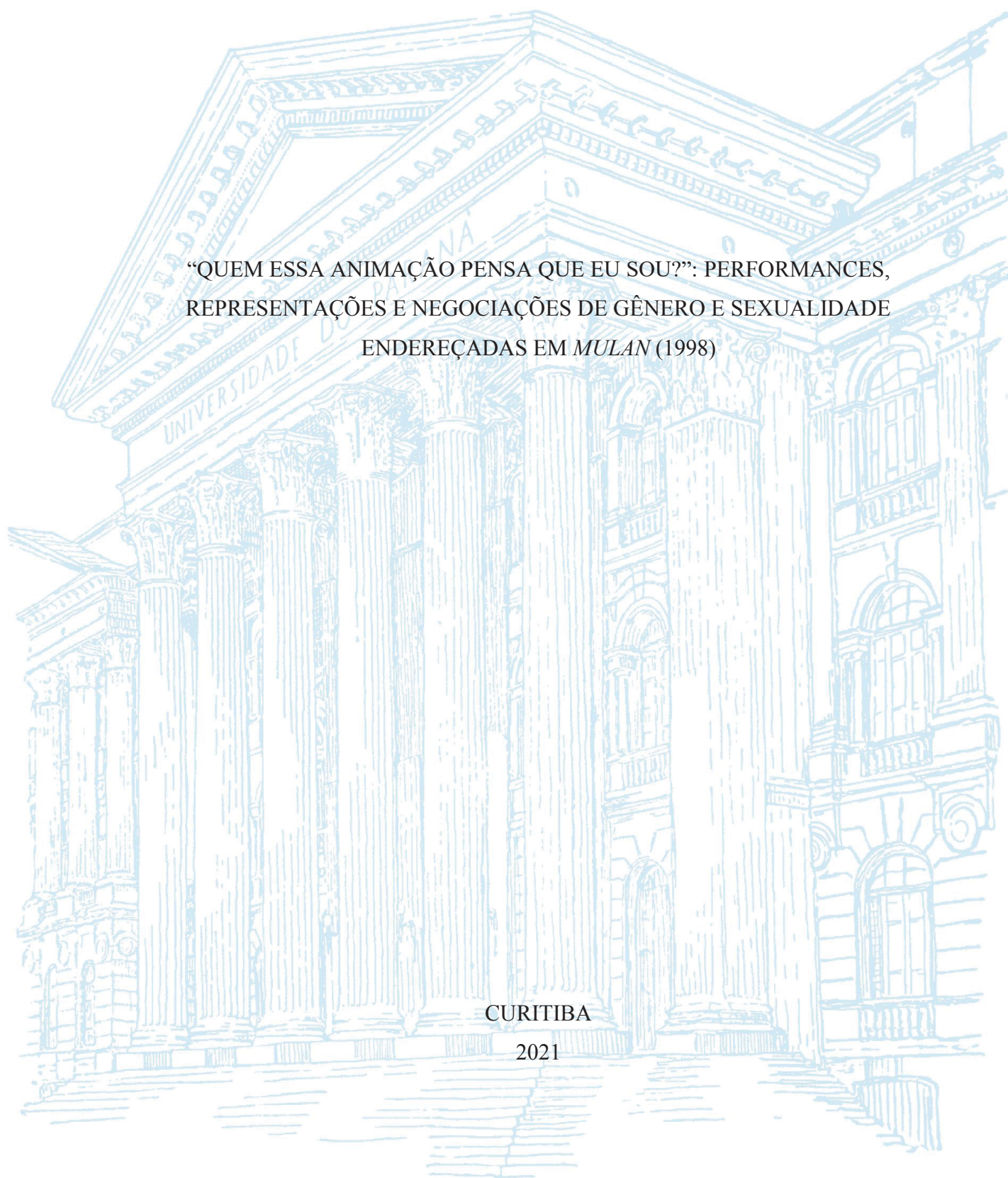
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ROMÃO MATHEUS NETO

“QUEM ESSA ANIMAÇÃO PENSA QUE EU SOU?”: PERFORMANCES,
REPRESENTAÇÕES E NEGOCIAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE
ENDEREÇADAS EM *MULAN* (1998)

CURITIBA

2021



ROMÃO MATHEUS NETO

“QUEM ESSA ANIMAÇÃO PENSA QUE EU SOU?”: PERFORMANCES,
REPRESENTAÇÕES E NEGOCIAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE
ENDEREÇADAS EM *MULAN* (1998)

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em
Comunicação, Setor de Artes, Comunicação e Design,
Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial
à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Regiane Regina Ribeiro

CURITIBA

2021

Catálogo na publicação
Sistema de Bibliotecas UFPR
Biblioteca de Artes, Comunicação e Design/Cabral
(Elaborado por: Sheila Barreto (CRB 9-1242))

Matheus Neto, Romão

"Quem essa animação pensa que eu sou?": performances,
representações e negociações de gênero e sexualidade endereçadas em
Mulan (1998). / Romão Matheus Neto. – Curitiba, 2021.
174 f: il. color.

Orientadora: Profa. Dra. Regiane Regina Ribeiro.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do
Paraná, Setor de Artes, Comunicação e Design, Programa de Pós-
Graduação em Comunicação, 2021.

1. Comunicação. 2. Gênero. 3. Sexualidade. 4. Mulan - Animação.
I. Título.

CDD 302.2



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE ARTES COMUNICAÇÃO E DESIGN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO -
40001016071P8

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em COMUNICAÇÃO da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **ROMÃO MATHEUS NETO** intitulada: **?QUEM ESSA ANIMAÇÃO PENSA QUE EU SOU??: PERFORMANCES, REPRESENTAÇÕES E NEGOCIAÇÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE ENDEREÇADAS EM MULAN (1998)**, sob orientação da Profa. Dra. REGIANE REGINA RIBEIRO, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 05 de Agosto de 2021.

Assinatura Eletrônica
16/08/2021 12:07:36.0
REGIANE REGINA RIBEIRO
Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica
10/08/2021 12:03:18.0
IRIS YAE TOMITA
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE)

Assinatura Eletrônica
10/08/2021 11:18:48.0
JAMIL CABRAL SIERRA
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica
10/08/2021 10:59:10.0
VALQUIRIA MICHELA JOHN
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Aos meus pais, Cláudia e Valter, e à minha irmã, Maria Eduarda.

AGRADECIMENTOS

Primeiro, agradeço à minha mãe Cláudia e ao meu pai Valter por terem me apresentado desde tão cedo o mundo da literatura e me ensinado a importância da Educação em nossas vidas. São eles quem sempre me incentivam a estudar ainda mais, a ter curiosidade pelas coisas do mundo, a aproveitar as oportunidades que surgem na vida e a não ser conformado. Sou muito grato também pelo suporte afetivo e financeiro que me deram até aqui, sei que sou privilegiado nesse sentido. Agradeço à minha irmã Maria Eduarda que, em nossas várias conversas sobre gênero, me mostrou a importância de trazermos o conhecimento científico para a linguagem do cotidiano. Claro, também sou grato pela amizade, momentos juntos e risadas que só irmãos podem nos proporcionar. Lembro até hoje quando ela brincou: “eu acho que nunca vou fazer mestrado na minha vida, vai que eu enlouqueço igual a você!”.

Agradeço à professora e orientadora Dra. Regiane Ribeiro por ter confiado no potencial do meu projeto de pesquisa e por ter permitido que eu escrevesse a dissertação de modo independente, mas sempre me orientando nos momentos cruciais. Eu anotava tudo o que a Regi dizia nas orientações, porque uma simples frase me fazia refletir e dar um outro direcionamento aos argumentos. Também aprendi muito sobre práticas da pesquisa e docência com ela ao longo desses dois anos.

Agradeço às importantes observações realizadas pela banca ainda na qualificação: ao professor Dr. Jamil Sierra pelas contribuições e sugestões de leituras para o texto final, à professora Dra. Valquíria John pelas valiosas discussões na disciplina de Comunicação, Gênero e Interseccionalidade, indicações de livros, artigos e até eventos para participar, e à professora Dra. Iris Yae Tomita, que ainda durante a graduação me incentivou a seguir na pesquisa com as ICs e me aconselhou durante o processo seletivo para o mestrado. Todas as pessoas dessa banca são bastante inspiradoras para mim. Estendo os agradecimentos às professoras e professores do PPGCOM que, pelas disciplinas ministradas, contribuíram para este trabalho.

Agradeço ao meu namorado Arthur por todo apoio, conversas e conselhos sobre a vida e também sobre pesquisa. O fato de termos participado da mesma turma de mestrado tornou este processo mais leve e tranquilo para mim: todas as discussões que fazíamos sobre os textos das disciplinas, as trocas de ideia sobre nossas pesquisas, até artigos escritos em coautoria, mas também todo o carinho, as risadas, as maratonas de séries e filmes e as músicas de Girls Aloud e Britney que sempre escutamos juntos. Aprendi muito nesses dois anos com ele.

Aos amigos que fiz no PPGCOM, Marina, Artur, Jamille, Naiza, Gabrielle, Nathalia e Fernando, pela descontração nos intervalos e após as aulas, quando íamos aos bares. Espero que possamos nos reencontrar após a pandemia. Agradeço especialmente ao Leonardo, pois aprendi muito com nossa parceria e também com seu olhar aguçado para pesquisa em gênero e animação. Também agradeço à Paulinha, que já foi minha veterana na graduação em Comunicação na UNICENTRO e, a partir do mestrado, se tornou uma grande amiga. Sou grato por dividir essa experiência com ela, sempre com apoio, afeto e muitas risadas e memes. Sinto falta de recebe-la aqui em Curitiba toda semana em meu apartamento e passarmos a noite conversando ou dividindo um chopp.

Aos melhores amigos da vida, Michele e Nithael, por todo suporte e apoio desde a época da faculdade e, agora, também em Curitiba. Isso faz toda a diferença. Agradeço também à minha amiga suprema Ellen, que apesar de qualquer distância, é sempre a pessoa a quem eu recorro para tomar decisões, desabafar e me sentir encorajado. Sinto uma saudade diária, e seus áudios com certeza me ajudaram muito quando pensei que não iria conseguir terminar esse trabalho.

Agradeço ao animador Tony Bancroft por ter me concedido uma entrevista com tanta atenção. Suas respostas agregaram muito à análise de meu trabalho.

Agradeço à CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pela concessão da bolsa de pesquisa durante o período do mestrado. Graças a esse apoio financeiro, pude me dedicar integralmente à essa investigação. Viva a universidade pública, gratuita e de qualidade, viva a ciência brasileira, viva a UFPR!

“Em nosso mundo, nenhuma cultura é uma ilha” (BURKE, 2003, p. 101)

RESUMO

Na década de 1990, a Walt Disney Animation Studios começa a promover protagonistas consideradas mais rebeldes, liberadas e ativas, bem como identidades étnico-raciais não-ocidentais. Ao comporem deslocamentos entre contos/lendas clássicas e o *mainstream*, tais produtos multiculturais endereçam representações ambíguas, que possuem a dupla capacidade de promoverem a diferença cultural e, ao mesmo tempo, tomadas de posições discursivas universalizantes e orientalistas sobre marcações culturais de gênero a serem negociadas pelos espectadores. Assim, voltamo-nos para *Mulan* (1998), animação da empresa estadunidense baseada em uma lenda milenar chinesa chamada *A Balada de Hua Mulan*. Neste sentido, a investigação responde ao seguinte problema de pesquisa: como a localização estratégica ocidental hibridiza a lenda chinesa e produz sentidos sobre gênero e sexualidade na personagem principal da animação? Por sua vez, o objetivo de pesquisa busca demonstrar como tal estratégia reorganiza a construção de gênero e sexualidade da personagem principal por meio dos endereçamentos da protagonista e sua relação com personagens secundários. Para tanto, localizamo-nos epistemologicamente em uma tríade composta pelos conceitos de identidade e representação dos Estudos Culturais, Estudos Pós-Coloniais e Estudos de Gênero. O protocolo metodológico é qualitativo e está delineado em um conjunto de técnicas: pesquisa bibliográfica e documental, entrevista em profundidade com um dos co-diretores da animação, e Modos de Endereçamento. A partir da análise de nove sequências de *Mulan* (1998), conferiu-se o entendimento de que a produção empresta elementos históricos, narrativos e estéticos de matrizes culturais chinesas, mas os reinterpreta por meio de lógicas ocidentais. Este processo de hibridização tanto reforça componentes já existentes da lenda quanto dá novo novos sentidos à personagem. A dramatização e amplificação das marcações de gênero no longa-metragem funcionam como pontos de convergência para a tradução cultural moderna da balada. Em um escopo geral, o filme questiona momentaneamente os papéis de gênero, mas não a construção binária e essencialista do gênero/sexo em si.

Palavras-chave: Comunicação. Walt Disney. Hibridização. Orientalismo. Performatividade.

ABSTRACT

In the 1990s, the Walt Disney Animation Studios begins to promote protagonists who are considered more rebellious, liberated, and active, as well as non-Western racial/ethnic identities. By displacing both classical tales/legends and mainstream, such multicultural products address ambiguous representations, which have the double capacity to promote cultural difference and, at the same time, universalizing and orientalist discursive stances on cultural gender markings to be negotiated by viewers. Thus, we turn to *Mulan* (1998), a Disney animation that was based on an ancient Chinese legend called *The Ballad of Hua Mulan*. In this regard, this research answers the following problem: how does the Western strategic location hybridize the Chinese legend and produce meanings on gender and sexuality in the animation's lead character? In turn, the research objective seeks to demonstrate how such a strategy reorganizes the main character's construction of gender and sexuality through the protagonist's addressing and her relationship with secondary characters. For this purpose, we localize ourselves epistemologically in a triad composed of the concepts of identity and representation from Cultural Studies, Post-Colonial Studies, and Gender Studies. The methodological protocol is qualitative and is outlined in a set of techniques: bibliographic and documentary research, an in-depth interview with one of the co-directors of the animation, and the Modes of Address. From the analysis of nine scenes from *Mulan* (1998), it was possible to understand that the production borrows historical, narrative, and aesthetic elements from Chinese cultural matrices, but reinterprets them through Western logic. This hybridization process both reinforces existing components of the legend and gives new meanings to the character. The dramatization and amplification of gender markers in the feature film function as points of convergence for the modern cultural translation of the ballad. In a general scope, the film momentarily questions gender roles, but not the binary and essentialist construction of gender/sex itself.

Keywords: Communication. Walt Disney. Hybridization. Orientalism. Performativity.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|-----|
| FIGURA 1 – PRINCESAS DA FRANQUIA DISNEY PRINCESS | 33 |
| FIGURA 2 – PRINCESAS APÓS REDESIGN/PRINCESAMENTO | 34 |
| FIGURA 3 – PÔSTER DE MULAN (1998)..... | 45 |
| FIGURA 4 – SEGUNDO PÔSTER DE <i>MULAN</i> (1998) | 45 |
| FIGURA 5 – O CIRCUITO DA CULTURA..... | 57 |
| FIGURA 6 – PÔSTER DE <i>POCAHONTAS</i> (1995) | 59 |
| FIGURA 7 – PÔSTER DE POCAHONTAS E JOHN SMITH..... | 59 |
| FIGURA 8 – PÔSTER DE <i>ALADDIN</i> (1992) | 72 |
| FIGURA 9 – PÔSTER DE ALADDIN E JASMINE | 72 |
| FIGURA 10 – PROCESSOS DAS LÓGICAS DE PRODUÇÃO EM <i>MULAN</i> (1998) | 89 |
| FIGURA 11 – TÍTULO DA ANIMAÇÃO ESTILIZADO..... | 94 |
| FIGURA 12 – A MURALHA DA CHINA..... | 94 |
| FIGURA 13 – SOLDADO ENFRENTA SHAN-YU | 95 |
| FIGURA 14 – SHAN-YU APARECE..... | 95 |
| FIGURA 15 – GENERAL LI CHEGANDO NO PALÁCIO IMPERIAL | 98 |
| FIGURA 16 – O CONSELHEIRO CHI-FU E O IMPERADOR DA CHINA..... | 98 |
| FIGURA 17 – MULAN ENCONTRA SUA MÃE..... | 101 |
| FIGURA 18 – MULAN FAZENDO UM PENTEADO..... | 102 |
| FIGURA 19 – MULAN E SUA NOVA VESTIMENTA..... | 103 |
| FIGURA 20 – MULAN OBSERVA SEU ROSTO MAQUIADO..... | 103 |
| FIGURA 21 – MULAN OBSERVA SEU REFLEXO APÓS TIRAR MAQUIAGEM..... | 105 |
| FIGURA 22 – MULAN DESFAZ SEU PENTEADO..... | 106 |
| FIGURA 23 – MULAN CORTA O CABELO..... | 108 |
| FIGURA 24 – MULAN ASSUME A IDENTIDADE DE PING..... | 108 |
| FIGURA 25 – SHANG TREINANDO OS SOLDADOS..... | 112 |
| FIGURA 26 – PING E SOLDADOS OLHAM IMPRESSIONADOS..... | 112 |
| FIGURA 27 – PING COMPLETA O DESAFIO DE SHANG..... | 114 |
| FIGURA 28 - MULAN/PING TENTA CONSOLAR SHANG..... | 115 |
| FIGURA 29 – SHANG AGRADECE MULAN/PING POR SALVÁ-LO..... | 115 |
| FIGURA 30 – O IMPERADOR SE DIRIGE À MULAN..... | 120 |
| FIGURA 31 – TODOS SE CURVAM À MULAN..... | 121 |
| FIGURA 32 – MULAN ENCONTRA FA ZHOU, SEU PAI..... | 124 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| FIGURA 33 – MULAN E SHANG JUNTOS..... | 124 |
|---------------------------------------|-----|

LISTA DE QUADROS

| | |
|---|----|
| QUADRO 1 – CATEGORIAS DE ANÁLISE SOBRE EIXOS TEMÁTICOS..... | 91 |
| QUADRO 2 – DETALHAMENTO DAS SEQUÊNCIAS..... | 92 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|-----|
| TABELA 1 – RELAÇÃO DE DISSERTAÇÕES E TESES..... | 149 |
|---|-----|

SUMÁRIO

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 16 |
| 2 | “O LUGAR MAIS MÁGICO DA TERRA”: O UNIVERSO DAS ANIMAÇÕES E PRINCESAS..... | 26 |
| 2.1 | AFINAL, O QUE SÃO AS ANIMAÇÕES? | 27 |
| 2.2 | “ERA UMA VEZ”: A FRANQUIA DISNEY PRINCESS | 32 |
| 3 | A JORNADA DE MULAN: DA LENDA À MIDIATIZAÇÃO..... | 39 |
| 3.1 | O PALIMPSESTO DA BALADA DE HUA MULAN | 39 |
| 3.2 | <i>MULAN</i> (1998), DE WALT DISNEY..... | 42 |
| 4 | “É A MINHA IMAGEM? EU NÃO SEI DIZER”: CULTURA, REPRESENTAÇÃO E IDENTIDADE | 48 |
| 4.1 | “EU TALVEZ TENHA QUE ME TRANSFORMAR”: A DINÂMICA HÍBRIDA DA CULTURA | 49 |
| 4.2 | “COMO VOU DESVENDAR QUEM SOU EU? VOU TENTAR”: REPRESENTAÇÃO E IDENTIDADE SOB RASURA | 53 |
| 5 | “ESTÁVAMOS PROCURANDO ESTÓRIAS ENCENADAS NO EXTREMO ORIENTE”: O ORIENTALISMO COMO LUGAR ESTRATÉGICO..... | 61 |
| 5.1 | MODOS DE VER, MODOS DE PENSAR: CONSIDERAÇÕES SOBRE ORIENTALISMO | 63 |
| 6 | “UMA NOIVA MAIS QUE EXEMPLAR, TRAZ MAIS HONRA A TODAS NÓS”: A REALEZA DA WALT DISNEY E A CATEGORIA DE GÊNERO | 75 |
| 6.1 | “MAS TERÁ QUE SER CALMA, OBEDIENTE E TER VIGOR, COM BONS MODOS E COM MUITO AMOR”: GÊNERO E PERFORMATIVIDADE..... | 78 |
| 7 | “DISCIPLINA E ORDEM VÃO NOS AJUDAR!”: PROTOCOLO METODOLÓGICO | 87 |
| 8 | “QUEM ESTE FILME PENSA QUE VOCÊ É?”: ANÁLISE DOS ENDEREÇAMENTOS DE <i>MULAN</i> (1998)..... | 93 |
| 8.1 | “MAJESTADE, OS HUNOS INVADIRAM A CHINA!”: AMBIENTAÇÃO DO FILME | 93 |
| 8.2 | “VOCÊ NUNCA TRARÁ À SUA FAMÍLIA HONRA!”: O CONFLITO IDENTITÁRIO E A DECISÃO DE MULAN | 101 |
| 8.3 | “QUE HOMEM! QUER DIZER, QUASE”: MULAN/PING E O EXÉRCITO | 110 |

| | | |
|-----|--|-----|
| 8.4 | “MEU NOME É MULAN!”: DE TRAIIDORA À HEROÍNA DA CHINA | 119 |
| 9 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 128 |
| | REFERÊNCIAS..... | 135 |
| | APÊNDICE 1 – PESQUISA DA PESQUISA | 146 |
| | APÊNDICE 2 – ROTEIRO PARA ENTREVISTA (PORTUGUÊS) | 159 |
| | APÊNDICE 3 – ENTREVISTA – TRASNCRIÇÃO E TRADUÇÃO..... | 162 |

1 INTRODUÇÃO

Em 8 de julho de 2019, durante o intervalo da final da Copa do Mundo Feminina, era divulgado, no canal oficial da Walt Disney Company no Youtube, o primeiro trailer do *live-action* de *Mulan*, oriundo da animação homônima de 1998. Posteriormente lançado em setembro de 2020 no serviço de *streaming* da Disney+¹, o filme com atores em “carne e osso” foi dirigido por Niki Caro, tornando-se não só o *remake* mais caro do conglomerado de mídia, como também o longa-metragem de uma diretora mulher com maior orçamento, na faixa dos 200 milhões de dólares. Nas redes, enquanto alguns usuários se mostravam ansiosos para o lançamento, o que realmente tornava notícia e ponto para discussão eram as alterações de elementos contidos na obra original lançada em 1998.

Vislumbrando a China como o segundo maior mercado cinematográfico do mundo, o *live-action* pretendia “corrigir” alguns equívocos e estereótipos culturais, com o objetivo maior de recontar a lenda folclórica do que necessariamente realizar uma leitura totalmente fiel à animação. O jornal norte-americano The New York Times² reporta o impasse sobre essas adaptações entre a audiência tradicional/global da Disney e seu público chinês e asiático diaspórico. Se, por um lado, houve desaprovações quanto às alterações ou retiradas de alguns personagens conhecidos pelo público, por outro, críticos também apontaram uma demasiada “ocidentalização” da protagonista, estereótipos orientalistas sobre a configuração cultural chinesa, o apagamento de minorias étnicas como forma de alinhamento ao governo e Partido Comunista Chinês e até mesmo ausência de pessoas amarelas na produção e tomada de decisões do longa-metragem, apesar do elenco totalmente asiático. Percebida como um dos cânones da marca Disney Princess, *Mulan* (1998) funciona a partir de ativos nostálgicos ocidentais e norte-americanos, de modo ancorar uma identidade imaginada sobre a história e cultura chinesa.

A animação, realizada em 1998 e dirigida por Tony Bancroft e Barry Cook, representou um dos primeiros esforços da franquia em adaptar suas histórias às mudanças políticas, históricas e econômicas presentes na sociedade. Contemporânea à terceira onda feminista — a qual considera diferentes identidades femininas, bem como a erosão de comportamentos e

¹ Com lançamento marcado para março de 2020, a estreia do filme foi adiada devido à pandemia da COVID-19. Após mudanças na estratégia, a Walt Disney Company optou por lançar *Mulan* (2020) majoritariamente em seu serviço de *streaming*, somente lançando-o em cinemas de países nos quais permitiam suas aberturas. Este foi o caso da China, por exemplo. Disponível em: <https://edition.cnn.com/2020/08/30/media/mulan-disney-price/index.html>. Acesso em 24 de fevereiro de 2021.

² Análise das correspondentes Amy Qin e Amy Chang Chien para o The New York Times. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/09/14/world/asia/mulan-china-debut.html>. Acesso em 24 de fevereiro de 2021.

expectativas convencionais de gênero e sexualidade no início da era da informação (BREder, 2013) — o longa-metragem traz o enredo de uma jovem chinesa perspicaz e curiosa que não se alinha aos padrões de gênero esperados para uma mulher na China imperial. Durante este conflito identitário, um homem de cada família é convocado pelo Imperador para lutar na guerra contra os Hunos, invasores do território chinês. Ao assistir seu pai bastante debilitado, Mulan se alista em seu lugar com o nome de Ping, tendo que se adaptar ao acampamento do exército para seguir sua missão. Ao longo da jornada, a personagem estabelece laços de amizade com soldados e, em meio a batalhas, não só salva a China como encontra a si mesma. Uma sequência chamada *Mulan II: A Lenda Continua* foi lançada diretamente para vídeo em 2004, com novas missões de Mulan e seu noivo Shang, que são incubidos de defender as filhas do Imperador.

Enquanto parte de uma reconfiguração mercadológica de uma produtora estadunidense que busca um alinhamento aos mercados não-ocidentais na era da globalização/multiculturalismo e às demandas feministas e étnico-raciais dos anos 1990, a animação é baseada na lenda chinesa chamada *A Balada de Hua Mulan*, encontrada na compilação realizada por Guo Maoqian no século XII, durante a Dinastia Song (960-1279) (YIN, 2011). O poema teria sido escrito por um autor anônimo ao longo do século V, durante a Dinastia Wei do Norte (386-581), consolidando-se como um texto literário clássico chinês que se estendeu, nos séculos XX e XXI, para diferentes gêneros e formatos, como romances, livros infantis, peças de teatro, filmes, séries e animações. Pelo fato da lenda expressar uma jornada do herói — com elementos comuns de identificação —, assume-se o caráter elástico que suporta remodelações a partir de diferentes tempos históricos, espaços geográficos e contextos culturais (DONG, 2011). Apesar disso, há uma unidade no que se diz respeito ao cerne da narrativa: ela conta sobre a vida de uma jovem que se alista no lugar de seu pai idoso e doente, o qual foi convocado pela corte imperial. Durante doze anos, a heroína enfrenta a guerra ao lado de soldados, ganhando a admiração de todos os seus companheiros de luta. Ao final, ela não só recusa a promoção de cargo militar oferecida pelo imperador, como também revela sua verdadeira identidade, optando por retomar a vida pacata e os papéis considerados femininos dentro da sociedade.

No texto original, os ímpetus de Mulan não são causados pelos desalinhamentos aos padrões de gênero da sociedade chinesa imperial, tampouco por uma jornada individual de autodescobrimento (WARD, 2002; YIN, 2011; LI, 2014). Isso fica claro pelo fato de que a balada não menciona o contexto anterior à guerra, nem mesmo a vida pessoal da personagem, o que não impede que traduções atribuam, tensionem e ressignifiquem novos sentidos à narrativa. Neste sentido, Dong (2011) menciona algumas dessas leituras: a primeira leva em

conta que o texto de *A Balada de Hua Mulan* representaria as tradições militares aplicadas a homens e mulheres no contexto pré-moderno chinês; a segunda diz respeito ao patriotismo, à piedade filial e ao coletivismo, oriundos da filosofia confucionista; já a terceira busca destacar como uma personagem feminina tem seus talentos celebrados para além de uma esfera doméstica. Ainda para a autora, mesmo que Mulan perpassasse pela transgressão, justificativa, verificação e mitigação de modo a desarticular momentaneamente as diferenças de gênero e sexualidade, ela não rompe a estrutura social vigente.

Tendo a animação *Mulan* (1998) como objeto de estudo desde 2018, quando defendi meu Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Estadual do Centro-Oeste/UNICENTRO, já me chamavam à atenção as discussões em sites de redes sociais para uma diferente perspectiva do longa-metragem: a dimensão de uma cultura de mídia que “fornece o material com que muitas pessoas constroem o seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de 'nós' e 'eles'” (KELLNER, 2001, p. 9). Se antes os esforços teórico-analíticos eram voltados apenas para os atos performativos e reiterativos em relação ao gênero e sexualidade, bem como as potencialidades simbólicas de subversão representadas no enredo de *Mulan* (1998) (BUTLER, 2017), agora surgem outros questionamentos. Como os endereçamentos imagéticos e verbais reorganizam os códigos da cultura chinesa da época em que se relata? Quais potencialidades de *Mulan* (1998) enquanto localização de práticas culturais relacionadas à gênero e sexualidade por meio de uma visualidade ocidental? Como se dá a posição dos diretores, ambos norte-americanos, em relação à reconfiguração de uma lenda chinesa? (GIROUX, 1995; SAID, 2007). Isto é, “ao mesmo tempo que respondem a um problema proposto, as pesquisas são fontes inesgotáveis de novos problemas” (SANTAELLA, 2001, p. 155)

Essas reflexões iniciais são potencializadas a partir da visível intenção comercial da Disney em reconfigurar a história milenar de *A Balada de Hua Mulan* e universaliza-la por meio de lentes narrativas ocidentais para o mercado global. O diretor Barry Cook relembra: “eu me senti aliviado. Eu percebi que não era um documento histórico. Não estávamos lidando com algo tão literal que não podíamos realçá-lo. Este conhecimento foi libertador. Foi aí que percebemos que podíamos deixar nossa imaginação entrar em cena” (KURTTI, 1998, p.27, tradução nossa). Para Peter Schneider, à época, presidente da Disney Feature Animation, “a busca por quem nós somos é constante e universal” (KURTTI, 1998, p. 189, tradução nossa). Neste sentido, surge o problema de pesquisa para esta investigação de mestrado: **considerando os contextos e lógicas de produção da animação *Mulan*, lançada em 1998 pela Walt Disney,**

como a localização estratégica ocidental hibridiza a lenda chinesa e produz sentidos sobre gênero e sexualidade na personagem principal da animação?

Nesta elaboração, nos situamos no campo transdisciplinar dos Estudos Culturais. Os pesquisadores desse movimento definem cultura como um conjunto de experiências e condições materiais de vida que levam características fragmentadas, mas ao mesmo tempo transformadoras, permeando toda a sociedade pelas mediações, pelos modos de leitura e organizações de temporalidade (MARTÍN-BARBERO, 2008). Consideramos também a própria dimensão política e econômica da cultura, as quais a caracterizam como arena decisiva entre diferentes intencionalidades, a partir de um amplo reconhecimento das contestações e produções culturais de diferentes grupos e audiências que desaguam em constituições identitárias de gênero, sexualidade e raça. (HALL, 2003). Portanto, é necessário evidenciar o aspecto comunicacional da referida problemática, posto que a Comunicação se qualifica como mediadora desses processos simbólicos, funcionando nas intermedialidades das linguagens e suas identidades híbridas, deslocadas e cambiantes (MARTÍN-BARBERO, 2009).

Mesmo com enfoque nas lógicas de produção, leva-se em conta que, no processo de codificação/decodificação, existe uma tentativa de hegemonização de quem recebe a mensagem — a audiência — que não é totalmente eficaz (HALL, 2003). Em outras palavras, na tentativa de eleger uma “leitura preferencial”, acontece o escape de outros possíveis sentidos. O caráter determinista nesse modelo é posto de lado, junto com a percepção de uma audiência totalmente passiva. Na verdade, qualquer mensagem carrega consigo diferentes potenciais de leitura, tornando os seus significados volúveis e cambiantes, mas não infinitos, graças às sugestões de sentido (SCHARAMM, 2006).

Contudo, uma vez que as dinâmicas das produções do cinema de animação sejam pouco consideradas por serem observadas fora do espectro social (DENNIS, 2011), nos pautamos não só na composição “de um sistema de imagens e do desenvolvimento de uma história, mas também de uma estrutura de endereçamento que está voltada para um público determinado e imaginado.” (ELLSWORTH, 2001, p. 16). Sob uma ótica de textualidade, significado e identidade, visualizamos “uma ‘posição’ no interior das relações e dos interesses de poder, no interior das construções de gênero e de raça, no interior do saber, para a qual a história e o prazer visual do filme estão dirigidos.” (ELLSWORTH, 2001, p. 11). Neste sentido, entendemos as contingências econômicas, políticas e ideológicas que atravessam as escolhas técnicas, estéticas e narrativas para constituição de determinados endereçamentos.

Importante nos atermos também à presença do deslocamento conceitual entre a noção de orientalismo (SAID, 2007) à perspectiva de hibridização (CANCLINI, 2005). Isto porque,

conforme argumenta Shohat (2010), a articulação de uma dicotomia bruta entre Ocidente/Oriente pode nos levar a leituras demasiadamente esquemáticas capazes de ontologizar, simplificar e até mesmo apagar as contradições existentes dentro desse mesmos polos. Consequente à interpretação crítica da estudiosa, entende-se a animação *Mulan* (1998) como um produto híbrido entre culturas ocidentais e não-ocidentais, visto que ambas desenvolvem reconfigurações, desarranjos e embates em suas relações. Essa “flexibilização conceitual” nos permite entender um texto não pelas vias de imagens positivas ou negativas, dos elementos culturalmente realistas ou inautênticos, mas sim questionarmos as próprias formações desses olhares e visualidades por meio do entendimento de representações como construções histórica, social e politicamente contextualizadas (hooks, 2019). Assim, compreendemos as mediações existentes entre o filme e a vida social — as lógicas de produção e modos de endereçamento inseridos em uma esfera tecnológica, institucional e colaborativa para um determinado modo de consumo (SHOHAT, 2010).

Ao mapear a transformação de Mulan desde uma lenda folclórica na China pré-moderna até sua midiatização na sociedade contemporânea, Dong (2011) faz uso de um termo que vai ao encontro desta perspectiva adotada. Conforme ela explica, este processo funciona como um palimpsesto, em referência aos papiros que eram reutilizados/reescritos na Idade Média e que, mesmo depois de feita uma raspagem, ainda continham vestígios de manuscritos anteriores. Traços dos textos originais podem ser localizados mesmo com as substituições de um novo texto, em uma compreensão dos apagamentos e continuidades entre estes elementos. Da mesma forma, o enredo de Mulan sofre reformulações em suas diferentes camadas, mantendo, alterando e sobrepondo versões preexistentes no que se diz respeito às pistas culturais sobre uma “chinesidade” e os imbricamentos relacionados ao gênero. Se considerarmos as problemáticas dentro de certas representações para além da dicotomia “real” e “falso”, preferencialmente concebendo-as como simplificações que buscam fixar determinado discurso, podemos entender que “as faces variadas de Mulan, como elas têm sido criadas na China e nos Estados Unidos, não podem ser julgadas simplesmente como positivas ou negativas, antiestereotipadas ou estereotipadas [...] em vez disso, essas representações são dinâmicas e “mobilizadas” dependendo do contexto discursivo.” (DONG, 2011, p. 6-7, tradução nossa).

Nesse sentido, o **objetivo geral** da investigação busca demonstrar como a estratégia ocidental de hibridizar a lenda chinesa reorganiza a construção de gênero e sexualidade da personagem principal por meio dos endereçamentos da produção nas dimensões imagéticas e verbais da protagonista e sua relação com personagens secundários. Os **objetivos específicos** se desdobram em a) compreender os processos de representação e identidade cultural; b)

tensionar o conceito de orientalismo e hibridismo cultural na construção das narrativas audiovisuais; c) demonstrar como o modo de produção *mainstream* da Disney interfere na produção de sentidos sobre gênero e sexualidade

Para tais propósitos teórico-analíticos, pensamos os objetos de estudos em Comunicação, além dos objetos físicos, como a forma de identificá-los, aprendê-los e construí-los conceitualmente enquanto intencionalidades presentes na articulação de comunicação e cultura (FERRARA, 2003; FRANÇA, V., 2010). Assim, o **corpus de pesquisa** é formado pelo conjunto de endereçamentos presentes em documentos de produção e direção (o livro *The Art of Mulan*), uma entrevista em profundidade com Tony Bancroft — co-diretor do filme — e a própria personagem Mulan para compreender as representações referentes às lógicas da animação. Nos apoiamos em tais materialidades por se apresentarem como livros de arte e falas sobre o processo de descoberta da lenda chinesa, a construção conceitual do longa-metragem, diários de campo sobre inspirações estéticas e narrativas baseadas em visitas à China, além de entrevista com a equipe de direção de *Mulan*. Logo, conseguimos nos aproximar mais do contexto de produção, em interpretações da protagonista como fenômeno desse processo.

O **percurso metodológico** é de cunho qualitativo e se desenvolve na pesquisa bibliográfica e documental. Para a análise, enfatizamos a técnica dos Modos de Endereçamento (MD) (ELLSWORTH, 2001). Os MD nos permitem considerar, concomitantemente, as intencionalidades dos produtores de textos audiovisuais e as negociações do sujeito/espectador frente a esses materiais (ELLSWORTH, 2001; CHANDLER, 2007). Leva-se em conta as questões sociais e mediações que convergem em construções e percepções simbólicas sobre identidade de gênero e visualidades ocidentais sobre a Ásia. Portanto, a animação é vista na qualidade de uma narrativa dotada de direcionamento, formalidade e distância social estipulada. Essa composição permite avançarmos na apreensão da intenção de diretores e constrangimentos tecnológicos, econômicos e corporativos específicos. Significa problematizar, além do conteúdo, tanto os processos quanto os contextos extra narrativos e sócio históricos contemporâneos à produção e lançamento da animação.

Enquanto sustentação deste estudo, nos localizamos em Giroux (1995), na sua indicação de que filmes da Disney misturam elementos de encantamento e inocência para forjarem os entendimentos dos indivíduos sobre quem são, sobre a sociedade e o mundo adulto. Para o crítico, o modo como os indivíduos mediam os textos e organizam diferentes leituras culturais devem ser consideradas, uma vez que a Walt Disney Company promove, mesmo com uma construção aparentemente apolítica, perspectivas higienizadas e hegemônicas de identidade e

diferença. Esses longa-metragens de animação funcionam como aparatos pedagógicos, assumindo um currículo cultural que vai além da educação formal.

Justifica-se a necessidade de pensar *Mulan* (1998) como um empreendimento da Walt Disney Company, um dos maiores conglomerados de entretenimento do mundo. Assim, consideramos a popularidade do longa-metragem, visto seu resultado mercadológico — a animação atingiu a 12ª posição nos rankings de bilheterias dos EUA em 1998, lucrando 120 milhões de dólares no país e 176 milhões internacionalmente. Ao mesmo tempo, foi indicado ao Oscar e Globo de Ouro na categoria de Melhor Trilha Sonora. A 36ª animação de Walt Disney também é estratégia de comunicação e mercado, já que o projeto foi desenvolvido em conjunto a um resort da *Disneyland* em Hong Kong. Da mesma maneira, compõe a franquia Disney Princess, com faturamento estimado em quatro bilhões de dólares em vendas de brinquedos, brindes de redes fast-food, músicas, livros, sites interativos, videogames, fantasias, roupas, materiais escolares e kits de maquiagem (WOHLWEND, 2008; ORENSTEIN, 2012).

Por fim, a partir pesquisa da pesquisa, observamos esforços científicos e analíticos que tratam de *Mulan* (1998) enquanto a primeira princesa coroada por atos heróicos e que negocia as estruturas patriarcais heterossexistas em constantes atos simultâneos de reiteração e subversão. Contudo, são periféricas as análises que consideram tais presenças de gênero e sexualidade como endereçamentos ocidentais/norte-americanos sobre a lenda e cultura chinesa, sobretudo esforços científicos resultantes da área da Comunicação. Isso pode ser exemplificado a partir da construção de algumas investigações em destaque, a começar pela tese *Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade*, defendida por Sabat (2003) no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Neste trabalho, a pesquisadora problematiza a noção da heterossexualidade vista como “natural” e “inerente”, contextualizando-a em processos socioculturais. São detectadas constantes narrativas de heterossexualidade compulsória e uma produção essencialista do gênero ao longo de *Mulan* (1998), mesmo com certas subversões da protagonista.

Dissertações como *Girando entre Princesas: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças*, defendida por Bueno, M. (2012) na área da Antropologia, perpassam pelos estudos de recepção, objetivando compreender a relação entre os contornos de feminilidade e consumo de personagens midiáticos da franquia *Disney Princess* por crianças de diferentes classes sociais. Como resultados da recepção de filmes de *Cinderela* (1950) e *Mulan* (1998), entende-se que havia uma centralidade tanto no casamento heterossexual quanto na estética de coroas e vestidos como critério para “princesamento”.

No que se diz respeito a trabalhos que analisam a ótica ocidental das disneyficações sobre culturas não-ocidentais, obtemos uma aproximação com a tese *A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais*, defendida no PPG de Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul por Kindel (2003). Apesar da investigação não abordar diretamente o conceito de orientalismo (SAID, 2007), a autora traça como um de seus objetos empíricos o filme *Pocahontas* (1995) por meio de operadores teóricos relacionados a gênero, raça, etnia e nação, bastante caros a nossa pesquisa.

Já *O mito Pocahontas na Disney renaissance: das narrativas de um mito fundador aos dilemas identitários dos Estados Unidos na década de 1990*, tese de Almeida (2020) defendida no PPG de História Social da Universidade de São Paulo, traz uma importante contextualização das animações de Walt Disney durante a expansão da globalização e de demandas sociais identitárias que tratavam da diferença. Logo, ela busca entender a relação entre os processos históricos e o desenvolvimento da ficção sobre a personagem histórica de Pocahontas, focando em como o mito fundador foi ressignificado ao longo do tempo.

A única produção encontrada que articula uma tríade direta de filmes de princesas, gênero e cultura-não ocidental foi elaborada apenas como Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo na UFRJ de Aguiar (2016), *Jasmine: a representação do Oriente e da mulher sob a ótica da Disney*. No entanto, aborda-se apenas as perspectivas do Oriente Médio. Considerando tal plano de fundo, o ineditismo desta pesquisa de mestrado se dá na busca pelo preenchimento de lacunas em três instâncias: a primeira se refere às pesquisas que tenham uma dimensão comunicacional, visto que uma quantidade significativa de teses e dissertações se encontram nos campos das Ciências Sociais ou Educação; a segunda se desenvolve na necessidade de mais pesquisas que tratem das representações de gênero e sexualidade nos filmes da marca Disney Princess em convergência com uma problematização da localização estratégica ocidental sobre estas mesmas relações culturais, focando não somente no desenvolvimento de povos nativos ou do Oriente Médio como “outros”, mas também do Leste Asiático; por fim, a terceira se estabelece em um desenvolvimento teórico, prático e metodológico que objetiva uma análise não somente da mensagem, mas sobretudo das negociações presentes nas lógicas de produção de *Mulan* (1998).

Feitas as devidas apresentações, justificativas e objetivos, segue a estrutura dos oito capítulos que compõem a dissertação: o primeiro contempla as teorias sobre animações, considerando suas lógicas econômicas, políticas e sociais. Tornam-se relevantes as contribuições de Denis (2011), Fossati (2011), Giroux (1995) e Breder (2013). Em seguida, apresenta-se a franquia Disney Princess, bem como a categorização das princesas em relação

às suas características e épocas históricas. A intenção situar o cinema de animação dentro do próprio universo filmico e cinematográfico, além de evidenciar construções narrativas e a posição de seus autores em relação a tais conjuntos de técnicas.

O segundo capítulo é dedicado à lenda de Mulan, considerando o poema original e a reconfiguração de Walt Disney. Busca-se em Ward (2002), Sabat (2003), Wang, G. e Yeh (2005), Yin (2011) e Dong (2011) as competências históricas, sociais e políticas envolvidas em *A Balada de Hua Mulan* e sua relação com a filosofia confucionista e a perspectiva coletiva de piedade filial e patriotismo. Por conseguinte, visualiza-se as relações com a situação sócio histórica contemporânea ao lançamento do projeto de Disney. Assim, a partir de Ribeiro R. e Silva A. (2015), concebe-se a midiatização da lenda folclórica de Mulan como um processo híbrido de intervenções criativas, negociadas e conturbadas.

Partindo para o eixo teórico, o terceiro capítulo discute a confluência entre cultura, comunicação, identidades e representações embasadas em Martín-Barbero (2008), Silva (2000; 2019) Kellner (2001), Woodward (2000), Hall (2003), Canclini (2015). Em detrimento de uma propriedade constituída em artefatos isolados e um cânone artístico ou literário à parte da vida cotidiana, entende-se a cultura como práticas híbridas e modos globais de vida pertencentes às pessoas inseridas em determinados grupos, caracterizando-se pela constante produção, reprodução e negociação (ESCOSTEGUY, 2001; CEVASCO, 2001).

Por se tratar de uma lenda chinesa contada pelo olhos de ocidentais, o quarto capítulo, define o conceito de Orientalismo em Said (2007) e Bhabha (1998), bem como sua relação com as visualidades do cinema em Shohat e Stam (2006) e bell hooks (2019). Para Said (2007), o “Oriente” é orientalizado através do imaginário e da linguagem como o “Outro”, daquilo que é exótico e passível de experiência. No quinto capítulo, nos voltamos para discussões conceituais sobre gênero e sexualidade em Scott (1995) e Louro (2016). São afastadas as dualidades entre sexo/gênero e natureza/cultura, por isso, pensar gênero não significa defini-lo enquanto engajamento cultural sobre um sexo dado, definido pela biologia anteriormente à cultura, história e política. Pelo contrário, esse último é, ele mesmo, parte dos processos regulatórios e normativos referentes à inteligibilidade dos corpos baseadas em matrizes heterossexuais. De maneira mais específica, nosso argumento busca se desenvolver em torno do conceito de performatividade em Butler (2000; 2017) e Salih (2015).

O sexto capítulo discorre sobre o percurso metodológico e sua processualidade analítica. A perspectiva exploratória e documental caracteriza-se pela transcrição dos endereçamentos presentes no livro *The Art of Mulan* e na entrevista individual em profundidade com Tony Bancroft. Em um segundo movimento, são estabelecidas categorias analíticas em relação

ao discurso orientalista presentes na produção e como este reorganiza a construção de gênero e sexualidade da personagem principal. No sétimo capítulo, parte-se para a análise da personagem do filme *Mulan* (1998) enquanto resultado e sintoma dos processos de negociações imbricados. Por sua vez, o oitavo e último capítulo traz as considerações finais do estudo.

2 “O LUGAR MAIS MÁGICO DA TERRA”: O UNIVERSO DAS ANIMAÇÕES E PRINCESAS³

As animações operam sob um metaformismo universal, em criações e transformações dos personagens que extrapolam os limites físicos e humanos. Particularizada pelas reproduções sequenciais dos fotogramas que dão a impressão de movimento, essa técnica é contemporânea — e, em certa medida, predecessora — das tecnologias que constituem o cinema, tendo o início das experimentações ainda nos anos de 1645 e sua industrialização a partir dos anos 1910 (FOSSATTI, 2011). Ao contrário do que é estabelecido no senso comum, os filmes animados não se limitam apenas a um público infantil, abrangendo também jovens e adultos que se apropriam das diferentes narrativas por meio de um engajamento e investimento emocional. Esses produtos culturais são mais sintomas das convergências entre as diferentes mediações comunicativas do que simples entretenimento, escapismo ou tapa-buracos da grade televisiva. Logo, incorporam traços culturais, políticos, ideológicos e econômicos a ponto de agirem na edificação de uma memória e história social (WELLS, 2002; ALMEIDA, R., 2020).

É evidente a presença da The Walt Disney Company nesse terreno, posto que, desde sua criação, tornou-se referência na animação mundial, definindo-a como um gênero da fantasia, magia, com inovações narrativas e estéticas híbridas (FOSSATTI, 2011). Os endereçamentos extrapolam o campo cinematográfico, associando-se também ao *merchandising* e à venda de produtos e serviços que arrecadam ainda mais do que os filmes (BALISCEI, 2018). Na mesma série de lançamentos da empresa, o longa-metragem de *Mulan* (1998) compõe um mix de marketing figurado na marca dos filmes de contos de fada e princesas, a Disney Princess.

Uma das franquias mais lucrativas do conglomerado de mídia, as princesas chegaram a ultrapassar até mesmo a marca do Star Wars nas vendas anuais de 2012. Nos esforços de *branding*, ela busca publicizar as relações entre as personagens e reconfigurar as narrativas dos produtos já existentes (VAZ, 2018). O surgimento de determinadas pautas sociais, como o aspecto da globalização e multiculturalismo, os movimentos raciais e feministas, serve de articulações entre as matrizes culturais e as lógicas de produção da Walt Disney Animation Studio em direção às mudanças consideráveis na formação das personagens.

Dividimos brevemente o raciocínio deste capítulo em duas partes: a primeira trata das definições de animação e sua localização dentro da linguagem cinematográfica. A segunda

³ As frases em aspas que dão nome aos capítulos se referem aos slogans historicamente usados pela Walt Disney Company e também às falas e letras de músicas inseridas na animação *Mulan* (1998).

compreende a exposição da franquia Disney Princess, seguida pela categorização das princesas de acordo com suas características e épocas históricas.

2.1 AFINAL, O QUE SÃO AS ANIMAÇÕES?

Aliadas aos traços e desenhos em acetato, películas digitais e imagem de síntese, processos de stop motion ou 3D, as animações compõem uma genealogia peculiar às narrativas, representações e possibilidades estéticas. Em sua etimologia dotada de princípios da filosofia animista — do latim *anima/animare* —, referem-se à alma e humanidade atribuída ao objeto, à vitalidade dada aos elementos inanimados. Esse interesse surge desde o gênero literário das fábulas, com as mitologias de Esopo, na Grécia Antiga, prolongando-se para as produções literárias de Perrault e os Irmãos Grimm, do século XVII ao século XIX (DENIS, 2011).

Fossatti (2011) registra que as estruturas narrativas dos filmes animados se alinham aos contos de fada, mitos e lendas, os quais embasam imaginários fantásticos compartilhados por meio da cultura oral. Associam-se também ao encontro entre autor e leitor na constituição de percepções, valores, simbolismos e identificações em determinados momentos históricos e sociais. Se grande parte dos filmes de princesas da Walt Disney são desenvolvidos sobretudo pelos contos de fada, ou seja, histórias que tratam de mundos encantados, valores, juízos morais e problemas existenciais a serem resolvidos pela autorrealização ou união romântica entre homens e mulheres, *Mulan* (1998) resgata uma lenda da cultura chinesa.

Este tipo de narrativa de forma simples “é permeada pelo relato de um fato histórico não comprovado, situado em um espaço-temporal, cujos heróis são seres humanos. Nela o maravilhoso e o imaginário superam o histórico e o verdadeiro” (FOSSATTI, 2011, p. 64). Podemos afirmar que as próprias características das animações pressupõem a intermedialidade⁴ e hibridização. Isso está presente na concepção do filme, pois seus produtores lembram que “a singularidade de Mulan não está apenas no conto consagrado pelo tempo. Sua singularidade se dá no modo como entrelaça tantos contos, antigos e contemporâneos; tantas vidas, presentes e passadas” (KURTTI, 2020, p.7, tradução nossa).

Outros componentes fundantes das animações, ainda no raciocínio de Fossatti (2011), são os personagens arquetípicos e o desenvolvimento da uma jornada do herói. Em

⁴ Seguindo o raciocínio de Martín-Barbero (2009, p. 154), definimos intermedialidade como “a interação que desestabiliza os discursos próprios de cada meio [...]. Não é uma coisa racional como a intertextualidade que está sob o que foi escrito, que é tudo o que foi lido. É a contaminação entre sonoridades, textualidades, visualidades, as matérias-primas dos gêneros”.

consequência, orienta-se um enredo no qual a personagem, inserida no *status quo*, é chamada ao desafio, passando pelo mundo desconhecido, bem como provações e duelos contra os inimigos. O ciclo continua com a recompensa e transformação interior do protagonista, finalizado pelo retorno à sua situação no mundo comum. Contudo, os padrões narrativos podem ser alterados conforme a necessidade de sua adequação aos diferentes espaços históricos, sociais e culturais. Essa tônica aparenta ser bastante relevante em *Mulan (1998)* quando prestamos atenção no *artbook* do longa-metragem:

Na mitologia, a jornada de um herói é um tema antigo e universal [...] uma das “heroínas viajantes” mais veneráveis, renomadas e amadas é uma jovem mulher chamada Mulan. Na Ásia, sua estória é tão conhecida quanto a de Cinderela na cultura ocidental – a fábula dessa mulher ousada vem sendo contada através dos séculos, fornecendo inspirações para artistas, poetas, escritores e compositores. Na China, o nome “Mulan” é sinônimo da palavra “heroína”. (KURTTI, 2020, p. 15)

Indo adiante dessas particularidades, Wells (2012) define a animação como forma e linguagem de expressão que se desenvolve de diferentes maneiras, desde o cinema e televisão até celulares e jogos eletrônicos. A animação tem como unidade mínima o frame e a ilusão de movimento entre seus intervalos, os quais não são registrados pelo modo convencional de filmagem. Na era digital, o espaço também se torna um ponto pertinente para a concepção dos textos animados, visto que os artistas se preocupam com a fluidez, formas e jogos de sombra consistentes para as figuras. Segundo o autor, eles são desenvolvidos na estilização e abstração, em um desalinhamento com as leis racionais da física e das dinâmicas de tempo e espaço.

É justamente nesse bojo que a animação é percebida como uma construção imaginativa e ilimitada, na qual a filmagem é renunciada em detrimento da criação dos movimentos e designs considerados flexíveis e adaptáveis (DENNIS, 2011; FRANÇA, G., 2019). Apesar da diferenciação entre o cinema de animação e o cinema *live-action*, é inevitável afirmar que este primeiro não deve ser considerado um mero “desenho” ou um nicho a parte da indústria cinematográfica. Isso porque a animação não só desloca certos regimes narrativos e imagéticos do *live-action*, como ela mesma se encontra cada vez mais em uma convergência com a produção convencional. Basta pensarmos na inserção de elementos em 3D e efeitos especiais nos mais variados longas-metragens. Assim, podemos entendê-la como um vetor pelo qual diferentes formas estilísticas são atingidas no interior da cultura visual, em uma confluência entre as disciplinas e escolas artísticas (WELLS; HARDSTAFF; CLINFTON, 2008).

Contemplando os vários modos de animar — o tradicional, 3D ou *stop-motion*, por exemplo — Denis (2011, p. 8) explica que “a animação é assim simultaneamente um

procedimento e um processo de criação”. Ela reestrutura as percepções sobre o mundo material e se inscreve tanto na perspectiva estética e intelectual quanto nas questões socioculturais concretas. Na via do pesquisador supracitado, podemos introduzir os produtos animados na qualidade de composições que não se opõem à “realidade”, mas antes elementos que funcionam como expressões e vias simbólicas dela mesma. Em complemento, o cinema de animação é parte constituidora de uma “impressão de realidade” (XAVIER, 2005, p. 19) que permeia tanto a ilustração quanto a montagem das diferentes cenas. Portanto, tais audiovisuais não são cópias transparentes da realidade, e sim processos discursivos atravessados pelas contingências políticas, sociais, econômicas e pela intervenção e subjetividade humana (MARTIN, 2005).

Essa resolução nos permite complexificar a análise das lógicas de produção, pois sofrem invisibilidades por serem concebidas como contextos neutros desenvolvidos somente para um entretenimento infantil, sem qualquer endereçamento ideológico (DENIS, 2011). Assim, para dissertação, entendemos *Mulan* (1998) enquanto evento comunicacional que endereça narrativas, instruções e significados produzidos pelas diferentes posições de sujeitos localizadas. A animação não funciona somente enquanto uma técnica, mas também como “um meio que gera uma ‘realidade’ ilusória que reflete as visões de mundo de seus criadores, e por meio do qual seu produtor fornece narrativas e metáforas para os espectadores articularem identidades culturais (nacionais, de gênero e raciais)” (YOSHIDA, 2008, p. 57, tradução nossa).

Feita a localização conceitual do cinema animado, nos interessa o que Pallant (2011) chama de Disney-Formalismo⁵, ou seja, um formato estilístico e narrativo peculiar que é formado já nos primeiros longas-metragens do estúdio homônimo em sua Era de Ouro — *A Branca de Neve* (1937), *Pinocchio* (1940) e *Bambi* (1942), por exemplo — e é especialmente retomado no seu período de Renascença — o qual compõe os filmes da década de 1990, inclusive *Mulan* (1998). Essa gramática é caracterizada pelo investimento no realismo artístico sofisticado, direcionado a maior verossimilhança possível dos personagens, animais, cenários e paisagens. Enquanto os chamados “desenhos animados” se utilizavam do princípio de comprimir e esticar (*squash-and-stretch*) como recurso exagerado para comédia, os filmes da Walt Disney Animation Studios empregaram um hiper-realismo que, mesmo sendo artificial, enfatiza detalhadamente os elementos desenhados em cena, buscando uma proximidade com o mundo material. Segundo Pallant (2011), a tendência não só se converteu em uma espécie de

⁵ Segundo Pallant (2011), o termo “formalismo” é utilizado para tratar de uma estética particular da Walt Disney sob um contexto industrial. O autor explica que não propõe nenhuma ligação com a escola literária do Formalismo Russo.

parâmetro estético, técnico e ideológico do que seria animação, como também uma âncora imagética presente no imaginário popular sobre contos populares, contos de fada e lendas. Basta pensarmos qual figura vem à nossa mente quando citamos Cinderela ou A Pequena Sereia.

Tal padrão tem a ver com o que Wells (1998) entende por animação ortodoxa. Ela opera por uma continuidade lógica de narrativa das personagens, além da evolução que prioriza mais conteúdos de comédia e autorreflexão. Esta composição também se dá sobretudo a partir de estilos em duas dimensões, sem uma pretensão de experimentação — mesmo que o estúdio aqui abordado seja responsável por várias inovações técnicas. A trilha sonora serve de dispositivo para resumir determinadas ações ou prever contextos dramáticos que irão acontecer nas cenas (SABAT, 2003; BALISCEI, 2018). Atenta-se também para o fato de que a animação ortodoxa é inserida em um contexto industrial, de maneira que a presença e criação individual dos artistas sejam eclipsadas pelo enredo e estilo estético da corporação. Isto se mostra bastante pertinente se refletirmos a menor quantidade de diretores e animadores conhecidos e prestigiados em relação aos diretores de filmes *live-action*.

Dedicando-se às representações e endereçamentos, Amparo (2016) aplica o conceito de disneyficção para designar a construção de narrativas do estúdio que tratam de um mundo paralelo fantástico, no qual a magia e o lúdico dão vazão à realização dos sonhos e da felicidade contínua. Tal idealização seria uma estratégia mercadológica para filmes de família, no intuito de uma dita universalidade. Crucial ressaltar que em vez de serem estáticas, as disneyficcões se mostram como formatos híbridos de uma indústria criativa que se modifica conforme os processos sociais, políticos e econômicos. Consequentemente, ela “provoca uma reconversão da vida cotidiana de seu público, absorvendo a cultura legal, ruminando-a e a partir disso, regurgitando uma nova forma de cultura” (AMPARO, 2016, p. 48).

A mescla entre as diferentes culturas e a apropriação de determinados elementos para caracterizar e ambientar os longas-metragens em um determinado espaço e tempo é materializada em *Mulan* (1998). Isso porque a produção de design objetivava uma combinação entre o estilo clássico da Walt Disney e traços simples das artes chinesas. A elaboração visual do *styling* e planos de fundo foram baseados nos estilos de *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Fantasia* (1940), *Cinderella* (1950) e *Peter Pan* (1953), por exemplo. Hans Bacher, produtor de design do longa-metragem fala sobre esta composição:

Parte da abordagem de Bacher em *Mulan* foi olhar para os clássicos de animação da Disney. ‘Eu pensei, por que não voltamos para *Bambi*, *Pinóquio* ou *Dumbo* e vemos como eles fizeram? Eu estudei esses filmes e vi que na composição de uma cena, eles criaram um ‘palco’ para os personagens, então sempre havia um lugar vazio em alguma área do fundo que não havia detalhe. Isso funciona como um spotlight.

Olhando para os antigos backgrounds, era como se alguma coisa estivesse faltando. É claro que tem algo faltando: o personagem. (KURTTI, 1998, p. 78, tradução nossa).

Ele continua:

Bacher pensou: “por que não fazemos aquilo de novo e combinamos com o que descobrimos sobre a arte chinesa?” Quando olhei alguns trabalhos chineses de arte – eu comprei livros e tentei juntar o máximo de informações que eu podia encontrar – eu fiquei mais e mais envolvido. Eles concentram-se na informação mais importante, e então eles trabalham o detalhe [...] É bem balanceado, com detalhe/não detalhe, espaços vazios/espaços preenchidos” (KURTTI, 1998, p. 78, tradução nossa).

As elaborações peculiares dos enredos da Walt Disney Animation Studios atreladas aos jogos imagéticos, sonoros e tecnológicos não são simples conteúdos a serem transmitidos para um público-alvo em específico. Na verdade, eles desempenham um campo de negociações e embates. A respeito disso, Giroux (1995; 2001) declara que o estúdio vai além de suas características corporativas, atuando enquanto uma instituição cultural que endereça diferentes saberes. Por meio de um posicionamento que se alinha à nostalgia, magia, ao “lugar mais feliz do mundo”, os longas-metragens animados organizam as representações norteadoras para a produção identitária de si mesmo e dos outros, dos desejos, do senso de história e de práticas culturais. Ocorre a formação de uma “pedagogia da inocência” (GIROUX, 1995, p. 137) que, permeando o lúdico e a diversão, ensina sobre as relações interpessoais e discursa sobre identidades de gênero, raça, classe e nacionalidade.

De maneira similar, Steinberg (2011, p 17) articula a definição de “pedagogia cultural” para detectar as relações entre conhecimento, formações identitárias e poder nas disneyficções. O processo pedagógico vai além dos currículos formais e anunciados das escolas, estendendo-se também para filmes, séries, novelas, músicas, jornais, revistas, brinquedos e livros. Estimulada pelo desejo, imaginação e diversão, a educação é assim percebida pelo viés individualista e comercial do consumo em detrimento do bem coletivo. Esse encadeamento não é neutro, mas potencializado tanto pelo amplo sucesso das animações quanto pelos inúmeros produtos de franquias que fazem parte da experiência de crianças, jovens e adultos.

A preocupação com o *merchandising* já estava no DNA do estúdio desde pelo menos os anos 1930, quando já atingiam mais de setenta licenciamentos com *A Branca de Neve* (1937) (WELLS, 1998; SABAT, 2003; BALISCEI, 2018). Sob a luz da teoria crítica, Steinberg (2011) chama o fenômeno de construção corporativa da infância. Tal ação implica em entendimentos de marketing sobre um público específico de crianças de classe média e seus padrões de interesse sobre filmes, programas de televisão, alimentação, status social e desenvolvimento educacional. Não significa localizar a infância sobre um olhar determinista e sem qualquer

agência ou negociação em relação ao mundo adulto, mas perceber de modo crítico as contradições entre os endereçamentos que misturam tanto entretenimento, consumo e publicidade quanto educação, conhecimento e capital cultural. Para tanto, nos esforçamos em entender a franquia Disney Princess, na qual *Mulan* (1998) está inserida.

2.2 “ERA UMA VEZ”: A FRANQUIA DISNEY PRINCESS

A prática de *merchandising* realizada pela The Walt Disney Company não é algo recente. Pelo contrário, é um esforço mercadológico que data da própria criação da empresa. Mickey Mouse já se tornava uma figura cultural graças à diversidade de brinquedos e acessórios que estampavam o personagem no começo de 1930. Bonecas com a protagonista de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) já eram anunciadas antes mesmo do lançamento do longa-metragem que viria a revolucionar a animação. Na década de 1980, tal expansão torna-se ainda mais agressiva, borrando os limites entre a chamada artisticidade de Disney e suas estratégias de mercado. Uma das franquias que nos interessa aqui é a Disney Princess, pois sua presença no cotidiano de inúmeras crianças com uma gama de produtos que vão desde ursos de pelúcia e bonecas até materiais escolares, festas de aniversário e eletrônicos confere à característica de verdadeiras tecnologias de gênero (BUENO M, 2012; LAURETIS, 2019). Indo além de uma mirada comercial que seguramente expõe o sucesso de vendas da marca, os filmes que a constituem endereçam ideais sobre o que é identidade de gênero e raça.

Disney Princess faz parte de um projeto elaborado em 2000 por Andy Mooney, empresário que trabalha na divisão de consumo e produtos na Walt Disney Company. Até então, a companhia lançava produtos somente ligados ao lançamento das animações. Entretanto, ao visitar o espetáculo do Disney on Ice, Mooney observou que muitas meninas vestiam fantasias feitas em casa, uma vez que não existia nenhum lançamento oficial da marca Disney sobre esses materiais. Assim, todas as personagens dos filmes de princesa começaram a fazer parte de um conceito guarda-chuva, bem como de universo compartilhado que ao mesmo tempo respeita a individualidade de cada protagonista. A franquia possui uma linha que compreende mais de vinte e seis mil produtos, tornando-se uma das maiores do mundo direcionadas a garotas de um a seis anos (ORENSTEIN, 2012). Atualmente, doze protagonistas fazem parte: Branca de Neve, Cinderela, Aurora — de *A Bela Adormecida* (1959) —, Ariel — de *A Pequena Sereia* (1989) —, Bela, Jasmine — de *Aladdin* (1992) —, Pocahontas, Mulan, Tiana — de *A Princesa e o Sapo* (2009) —, Rapunzel — de *Enrolados* (2010) —, Merida — de *Valente* (2012) — e Moana

(2016). É curioso perceber que Anna e Elsa, do bem sucedido *Frozen* (2013), não figuram o cânone de princesas da Disney. Em vez disso, o filme possui sua própria franquia.

FIGURA 1 - DA ESQUERDA PARA DIREITA: MOANA, JASMINE, RAPUNZEL, BRANCA DE NEVE, MULAN, AURORA, CINDERELA, POCAHONTAS, BELA, ARIEL E MÉRIDA.



FONTE: Disney

Nas palavras de Vaz (2018, p. 68), a dinâmica de novos significados para um mundo compartilhado entre as princesas ocorreu pela escolha de “uma paleta de cores que conversa com o ‘universo de menina’ e associações com a realeza europeia (rosa, dourado, prateado), além da criação de um padrão de apresentação para os produtos”. A autora considera que há um princesamento das personagens ligado à visualidade vitoriana, de modo que elas são representadas com roupas mais brilhantes e maquiagens mais evidenciadas nos materiais do que nos próprios filmes animados. Já para Wohlwend (2008), os diferentes brinquedos e acessórios reconstituem e reafirmam os endereçamentos produzidos pelas narrativas dos filmes. Além da marcação heterossexual e dos padrões estéticos de beleza e juventude, a configuração do princesamento objetiva também uma universalidade para atingir a maior parcela dos públicos, uma vez que os traços ocidentais e brancos são mais evidenciados, abandonando características mais particulares (CECHIN, 2014).

Em uma articulação com as demandas sociais e políticas, a Disney Princess vem trabalhando em um reposicionamento, resultando no que Vaz (2018, p. 120) percebe como “leituras mais atualizadas para os contos de fadas, tirando a princesa de um lugar mais passivo, como as representadas pelas primeiras produções da Disney”. Isto também pode ser percebido na inserção de um *crossover* das princesas no filme *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (2018),

no qual elas se encontram e satirizam o enredo de seus próprios longas-metragens⁶. Nessa passagem, as personagens vestem roupas mais casuais e confortáveis, gerando uma linha de bonecas da franquia Princesa chamada Comfy Squad. Ao mesmo tempo, Walters (2017) é cautelosa ao enfatizar que apesar das campanhas mais atuais da Disney Princess carregarem mensagens de uma retórica “*girl power*”, elas atuam sob uma lógica de mercado que dirige formações discursivas sobre liberdade de escolha e autonomia individual pelo viés do consumo. Isso permite a relevância da marca frente às mudanças de sua audiência, porém sem uma leitura que trate de justiça social.

FIGURA 2 - PRINCESAS APÓS REDESIGN/PRINCESAMENTO



FONTE: Disney

Tal reação em cadeia só é possível pelo tensionamento dos próprios filmes animados ao longo dos anos, uma vez que são a ponta desses processos. Na mesma esteira de outras pesquisas (BUENO, M. 2012; BREDER, 2013; CECHIN, 2014), entende-se que as princesas da Walt Disney podem ser categorizadas em três posições a depender das articulações entre endereçamentos, localizações históricas, políticas e econômicas. Elas são divididas entre princesas clássicas, rebeldes e contemporâneas.

O primeiro grupo corresponde aos longas-metragens animados lançados entre 1937 e 1959, ou seja, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Cinderela* (1950) e *A Bela Adormecida* (1959). Elas são definidas pela passividade, espera do príncipe encantado e pelo sofrimento causado por uma madrasta má. Inspiradas nas estrelas dos cinemas, o trio remete à graciosidade suprema, com personalidades bondosas, doces e pacientes. O final feliz é atingido também pela

⁶ A cena em versão legendada de Wi-Fi Ralph (2018) pode ser acessada em: <https://www.youtube.com/watch?v=xhwarzTBRmk>

aparência: cabelos longos e loiros, pele branca, roupas surradas transformadas em vestidos brilhantes e impecáveis. Em contrapartida, a maldade e inveja é representada pela feiura, por qualquer corpo ou característica que fuja dessa marcação. O amor romântico heterossexual é central, em uma clara linearidade compulsória entre sexo-gênero-desejo (CECHIN, 2014; BUTLER, 2017). Para Rozario (2004), se nestes filmes a presença masculina é mais ou menos apagada, a tensão é construída entre mulheres de diferentes gerações. As madrastas, consideradas *femmes fatales*, buscam manter as princesas sob seus poderes para dominarem todo o reino. Quando as protagonistas encontram o primeiro amor, as antagonistas buscam destruição. Assim, os papéis femininos são achatados nos arquétipos de bruxas-malvadas, grande-mãe (as fadas madrinhas) e as mocinhas.

Há um intervalo de vinte anos entre o lançamento do primeiro e terceiro filme dessa categoria, de maneira que certas diferenças podem ser detectadas. Breder (2013) entende que *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) e *Cinderela* (1950) endereçam uma centralização nos afazeres domésticos, mesmo que de jeitos distintos. Enquanto uma realiza tarefas de limpeza e cozinha de jeito espontâneo e com humor para agradecer os anões que a recebem, a outra realiza essas mesmas atividades por pura exigência da madrasta. O contexto é um pouco mais amplificado em *A Bela Adormecida* (1959), já que cenas como estas são quase inexistentes ao longo da narrativa, ainda que impulsione valores europeus da aristocracia do século XVIII e XIX (CECHIN, 2014). Resumindo, “é a princesa de um mundo anterior à Segunda Guerra Mundial, quando as mulheres ainda estavam bem longe do mercado de trabalho (BREder, 2013, p. 34). Entretanto, é uma interpretação que diz respeito às mulheres brancas de classe média (hooks, 2014).

Levando em conta os contextos de produção, notamos que são poucos os créditos às mulheres e pessoas não-brancas na construção dos longa-metragens. Conforme explica Holt (2019), as mulheres eram desencorajadas a participarem dos departamentos de animação e de roteiro na empresa, sobrando apenas as funções de arte-final ou coloração. Por lidarem com materiais bastante detalhados e delicados, o cargo era considerado “feminino”. Até mesmo uma resposta padrão era enviada àquelas pessoas que se candidatavam: “mulheres não fazem nenhum trabalho criativo relacionado à preparação dos desenhos, já que o trabalho é realizado inteiramente por jovens homens.” (HOLT, 2019, p. 31, tradução nossa).

Em *A Branca de Neve* (1937), apenas duas mulheres foram creditadas: Hazel Sewell na direção de arte e Dorothy Ann Blank, a única no departamento de roteiro. Somente em *Bambi* (1942) que Retta Scott é a primeira animadora creditada em uma animação da Walt Disney Company. No mesmo projeto, Tyrus Wong era o primeiro asiático a fazer parte da equipe.

Imigrante chinês, ele trabalhava na produção de *storyboard* e de planos de fundo artísticos. Nos anos 1950, Floyd Norman foi o primeiro animador negro a ser contratado. Em *Cinderela* (1950), Mary Blair foi a maior responsável pela concepção artística do filme, tanto no setor de coloração, quanto na animação e edição. Seu trabalho se estendeu também para o parque Disneyland. Entretanto, Holt (2019) explica que, nesta época, apenas vinte dos cem animadores do estúdio eram mulheres. Devido à crise financeira da Walt Disney Company durante *A Bela Adormecida* (1959), este número diminuiu ainda mais.

Retomando as categorizações, as princesas rebeldes contemplam os filmes lançados entre 1989 e 1998, sendo elas Ariel, Bela, Jasmine, Pocahontas e Mulan. As protagonistas não só marcam a Renascença do Walt Disney Animation Studios como também a retomada de filmes musicais. *A Pequena Sereia* (1989) é lançada após trintas anos da última personagem de uma realeza, trazendo outras dinâmicas narrativas, representacionais e técnicas. Não foi por acaso, já que nesse intervalo ocorre o ápice da segunda onda feminista a partir da concepção de patriarcado e também da noção de convergência entre o público e privado. Questionam-se situações que antes eram consideradas “naturais”, como direito sexual e divisão do trabalho. A mirada feminista também permitiu um outro modo de teórica crítica de mídia, contestando as representações estereotipadas de minorias e as lógicas de olhares/prazeres visuais que objetificam as personagens femininas a partir do olhar masculino na produção e recepção dos artefatos culturais. (BREDER, 2013)

Nesse arco, as princesas agora começam a ser denominadas como heroínas. São consideradas mais ativas, aventureiras e destemidas. Ariel enfrenta seu pai para conhecer o mundo dos humanos, Bela é uma ávida leitora buscando muito mais que a vida do interior. Kesting (2017) explica que o sonho dessas personagens diz bastante respeito à procura por uma auto liberdade sem submissão a qualquer padrão imposto. Entretanto, ele acaba por se transformar no amor romântico/par perfeito. A autora supracitada explica que Ariel quer conhecer especificamente o príncipe Eric, escolhendo até mesmo sacrificar sua voz. Já Bela não necessariamente recusa qualquer ideia de amor romântico, mas sim os valores medievais e incivilizados que os homens de sua província parecem ter. Apesar do conflito inicial, ela vê em Fera o seu amor ideal: um homem moderno que se alinha ao iluminismo, à literatura e arte.

Os anos 1990 também carregam uma intensificação das demandas de mulheres não-brancas, dos LGBTIs e de outros indivíduos que são marcados por múltiplos eixos de opressão, de maneira que uma categoria unidimensional não poderia ser capaz de resumir essas experiências. Jasmine, Pocahontas e Mulan surgem como uma maneira de não só endereçar a diversidade e multiculturalismo dos seus diferentes públicos-alvo, mas também a entrada em

mercados não-ocidentais sob um contexto de globalização (ALMEIDA, R, 2020). Os enredos aqui são colocados sob uma lógica não-moderna para manterem uma noção fictícia do gênero enquanto elemento regular e coerente (KESTERING, 2017).

Holt (2019) escreve que apesar dos consideráveis avanços na narrativa, apenas Brenda Chapman, à época estagiária, fazia parte do departamento de roteirização para *A Pequena Sereia* (1989). A vilã Úrsula, referenciada em trabalhos sobre a relação entre corpos abjetos e vilanias (SANTOS; PIASSI, 2016), teve influência de Howard Ashman. Compositor musical do longa-metragem, Ashman era gay e tinha crescido na mesma cidade que a drag-queen Divine, conhecida por filmes como *Pink Flamingos*. Daí a inspiração direta: o uso de jóias, a maquiagem marcada e a voz bastante similar à da drag. *A Bela e a Fera* (1991) tiveram Linda Woolverton, a primeira mulher a ser creditada como roteirista de um filme animado no estúdio. Woolverton se opôs às ideias que representavam Bela como passiva em seus diálogos.

Neste período, os estúdios Disney buscam maior diversidade de gênero na companhia, de maneira que trinta e sete por cento da equipe de *O Rei Leão* (1994) era composta por mulheres, mesmo que fossem assistentes de animação. Ellen Woodbury torna-se a primeira mulher creditada como supervisora de animação e animadora de personagens do Walt Disney Animation Studios. Por um olhar interseccional, percebe-se a ausência de mulheres negras/asiáticas/latinas creditadas nos lançamentos animados da companhia, já que as mulheres citadas e destacadas eram sobretudo brancas. Em *Pocahontas* (1995), filme bastante criticado pela representação dos nativos-americanos, nenhuma mulher não-branca participou da produção, mesmo que a narrativa trate de uma história real sobre pessoas não-ocidentais (HOLT, 2019). Em *Mulan* (1998), Rita Hsiao, filha de imigrantes chineses, é a única não-branca creditada no roteiro. Pam Coats atuou como produtora, enquanto Chen-Yi Chang foi o ilustrador responsável pela concepção artística dos personagens do filme. Para além das telas, fica clara a necessidade de diversidade e diferença na produção das animações:

Em *Branca de Neve*, *Cinderela* e *Bela Adormecida*, aproximadamente metade dos diálogos são falados pelas personagens femininas. Em *A Pequena Sereia*, apresentando uma Ariel frequentemente silenciada embora corajosa, 68 por cento dos diálogos são de personagens masculinos. Em *A Bela e a Fera*, este número alcança 71 por cento, em *Aladdin* e *O Rei Leão*, é inacreditavelmente 90 por cento. (HOLT, 2019, p. 262, tradução nossa)

Com a chegada do novo milênio, as princesas contemporâneas tomam os cinemas ao redor do mundo. O grupo é composto por aquelas lançadas entre 2009 e, mais atualmente, 2016: Tiana, Rapunzel, Merida e Moana. São personagens fortes, determinadas, que em sua maioria

buscam não só o amor romântico, mas também o amor entre familiares e pessoas queridas. *A Princesa e o Sapo* (2009) se passa na década de 1920 em Nova Orleans, núcleo do jazz nos Estados Unidos. O enredo traz a ambiciosa Tiana, primeira princesa negra da Walt Disney, a qual sonha em abrir seu próprio restaurante. Sua realidade muda quando ela encontra o príncipe Naveen, que fora transformado em sapo por Dr. Facilier. Ao tentar ajudá-lo, ela mesma é transformada em uma rã (BREder, 2013). Apesar do filme promover mensagens de multiculturalismo e tolerância, “a comunidade negra é representada conformada com a hegemonia da etnia branca, que ocupa cargos e funções de poder no filme” (CECHIN, 2014, p. 143). Além disso, por Tiana e Naveen passarem mais metade do filme na forma de sapos, ocorre um apagamento significativo da identidade racial da personagem.

Valente (2012) mostra Mérida, uma protagonista de “personalidade forte, luta pelo que quer, valoriza o amor da família, não se preocupa com sua própria aparência, foge completamente do estereótipo da princesa meiga e delicada à espera do príncipe” (BREder, 2013, p. 42). A jornada de Mérida está mais relacionada à sua independência e quebra dos padrões que lhe são impostos: em vez de se tornar rainha, a jovem busca ser dona de seu destino. De atitude, Mérida carrega consigo arco e flechas, foi treinada para lutar e participar dos torneios. A história narra os desafios e as pazes entre mãe e filha. Trata-se mais de uma transformação interna. Para Kestering (2017), isso não significa uma aversão a ideia de amor romântico e casamento, mas sim de que estes elementos não são definitivos para o final feliz e para a própria identidade de Mérida. Esta foi a primeira animação do Walt Disney Animation Studios a figurar uma mulher na co-direção com Brenda Chapman. O enredo de *Valente* (2012) foi inspirado na própria relação que Chapman tinha com sua filha de três anos: ela imaginava como seria quando a criança crescesse e tivesse opiniões diferentes da mãe. Ela também foi a primeira mulher a receber um Oscar por Melhor Animação (HOLT, 2019).

Mesmo não fazendo parte da franquia *Disney Princess*, vale citar o processo de produção de *Frozen* (2013), que também foi co-dirigido por Jennifer Lee. Holt (2019) explica que a ideia de uma rainha do gelo já era antiga dos tempos de Walt Disney, mas ela tomou forma graças a Lee, que também se baseou na relação que tinha com sua própria irmã para construir o roteiro do filme. Tendo crescido com os filmes de princesa, mas também experienciado o divórcio de seus pais, Lee pretendia dar um outro tom à estória que não um relacionamento romântico irreal. Isso só foi possível com diversas reuniões entre mulheres de todos os departamentos do estúdio, as quais discutiam suas experiências sobre serem mulheres e irmãs. Assim, surgia Elsa e Anna, personagens mais complexas e humanizadas. Ainda segundo a jornalista Holt (2019), Jennifer Lee foi a primeira diretora mulher da história a dirigir

um filme que obteve uma bilheteria de mais de um bilhão de dólares. Em 2019, ela tornou-se chefe criativa da Walt Disney Animation Studios.

3 A JORNADA DE MULAN: DA LENDA À MUDIATIZAÇÃO

Tendo em mente os processos discursivos que transpassam os artefatos culturais midiáticos, o trajeto que traçamos até aqui buscou projetar o longa-metragem *Mulan* (1998) enquanto parte constituidora de uma gama de textos culturais que envolvem, produzem e leem as distintas esferas culturais e identitárias que dizem respeito a gênero e raça. Os eixos da animação não só dizem respeito às matrizes culturais e suas trocas simbólicas entre os sujeitos no vivido, cotidiano e nas trocas orais, mas também às estruturas empresariais que aportam dimensões econômicas específicas e uma competência comunicativa de interpelar um público amplo por meio de um estilo estético, narrativo e técnico próprio (MARTÍN-BARBERO, 2008)

Em outras palavras, explicitamos as características híbridas que envolvem os endereçamentos de *Mulan* (1998), no sentido de serem intervenções criativas, conturbadas e negociadas que “se misturam em um complexo jogo de alteridade e distinção, no qual intentar uma autenticidade é algo impossível (RIBEIRO, R.; SILVA, A., 2015, p. 13). Tal contexto é circunscrito na própria transição dos contos e lendas para as telas do cinema, conforme expõe Francisco (2019). Se antes as narrativas eram repassadas por meio da oralidade como via de unificação cultural e linguística, os contextos atuais se mostram disruptivos, em uma sobreposição e distensão dos vários significados que esses temas possuem a partir das pistas identitárias. Segundo o pesquisador, apesar da noção moderna de autoria individual, os escritores dessas histórias não podem ser de fato rastreados, uma vez que elas são constantemente adaptadas e reorganizadas ao longo das décadas. Em função disso, este capítulo é dividido em duas partes: a primeira refere-se às possíveis origens da Balada de Hua Mulan e seu acúmulo de reinterpretções ao longo dos séculos na China. Já a segunda trata mais especificamente da animação *Mulan* (1998), produzida pela Walt Disney.

3.1 O PALIMPSESTO DA BALADA DE HUA MULAN

Sem uma data específica, a lenda de Mulan surge na China entre os séculos IV e VI nas Dinastias Uei do Norte (386-534). Ela conta a vida de uma jovem garota que toma o lugar de seu pai na guerra pelo Imperador, e logo após vencer a batalha, retorna à sua casa e rotina. Conforme explica Dong (2011), a documentação mais antiga da lenda é um poema folclórico

chamado *Balada de Hua Mulan*, presente em uma antologia chamada *Yuefu Shiji*, datada do século XIII. O poema⁷ não detalha a vida pessoal da personagem, nem mesmo qualquer acontecimento que tenha sido antes ou depois do episódio.

Apesar do disfarce ser um dos fios condutores da lenda, a tomada de um papel masculino por Mulan é representada indiretamente, de maneira que sua real identidade só é explicitada após sua temporada de guerra militar e retorno à performance dos papéis considerados femininos na sociedade chinesa da época. Essa tônica faz parte de um processo contraditório tanto nas narrativas orais pré-modernas chinesas que trazem heroínas mulheres quanto na própria recepção das baladas folclóricas. A razão se dá no fato de que as personagens desafiam a visão simplificada/monolítica sobre mulheres chinesas enquanto vítimas de uma rígida estrutura patriarcal “oriental” e, ao mesmo tempo, alinham-se aos códigos éticos da época.

Para Dong (2011), se a doutrina confucionista⁸ pressupõe a separação binária de homens e mulheres entre “fora” (público) e “dentro” (privado), as figuras literárias e históricas contrariam os papéis de gênero que lhes foram designados quando tomam posições em um espaço considerado masculino. Servindo às tropas durante as guerras, elas possuem habilidades ainda mais desenvolvidas do que os outros soldados. Por outro lado, esses atos não são necessariamente motivados por uma revolução feminista ou uma crítica ao gênero; antes, elas são ocasionadas pelo forte alinhamento dessas guerreiras à piedade filial, lealdade e honra aos seus entes queridos e ao seu povo. Por isso, Mulan e muitas outras heroínas pré-modernas chinesas tornaram-se clássicos, pois refletem as noções morais éticas da cultura chinesa da relação de respeito, obediência moral e reverência entre o filho e o pai (YIN, 2011).

O registro dos comentários positivos sobre a *Balada de Hua Mulan* ao longo da história atesta o mesmo argumento. A espécie de conflito com as normas de gênero é neutralizada pelo destaque aos grandes feitos das heroínas pelos ideais confucionistas que perpassam as relações familiares, coletivas e estatais. Além disso, o caráter disruptivo também se dissolve quando retomam seus papéis sociais voltados ao mundo doméstico e privado, mesmo depois de obterem

⁷ Tradução completa em português do poema *A Balada de Hua Mulan*: <https://rainhastragicas.com/2016/09/03/a-balada-de-hua-mulan/>

⁸ Confúcio foi um filósofo que nasceu em 550 a.C, tendo importante influência no sistema histórico-filosófico na China e no resto do Extremo Oriente até 1949, com a tomada de Mao Tsé-Tung. Segundo Cordeiro (2009, p.8), “o termo confucionismo abrange uma série de idéias filosóficas e políticas que formavam os pilares do governo e da burocracia da China imperial, muito embora a ética confucionista também permeasse amplas camadas da população chinesa. A ênfase principal da doutrina de Confúcio está justamente na importância ética dos relacionamentos humanos. Seu interesse pelas questões sociológicas reais, como o papel do indivíduo na sociedade e as regras corretas de conduta, era maior do que seu interesse por questões religiosas e metafísicas”.

sucesso à frente das estratégias de guerra. Essas personagens efetivam uma contra identificação temporária às restrições de gênero somente em episódios excepcionais como parte de sua função dentro de uma estrutura social, sem ameaçar a centralidade masculina no processo. Não significa apontar uma relação dual entre completa oposição ou associação às regras patriarcais, mas uma negociação característica que ora produz ruídos, ora causa reiteraões. Sobre isso, Dong (2011, p. 30, tradução nossa) compara:

Enquanto algumas amazonas e militares europeias vestiram-se como homem para buscarem poder, liberdade individual, amor verdadeiro ou felicidade [...] a heroína chinesa sai do ambiente familiar para realizar seu dever enquanto filha, esposa ou mulher em situações particulares (DONG, 2011, p. 30, tradução nossa).

É conveniente destacar que mesmo na China a lenda foi adaptada em uma gama de textos midiáticos, fosse na literatura (incluindo desde poesias e ficção até pesquisas científicas), óperas, peças teatrais, canções ou cinema. Ao mapear as diferentes produções sobre Mulan, Wang, Z. (2020) nota que em vez da personagem folclórica ter um único ponto de partida a ser considerado “original” ou “autêntico”, ela é mais o resultado de uma acumulação de traduções e apropriações por meio da cultura oral. Graças à sobreposição de narrativas e intertextualidade, inúmeros escritores imprimiram seus contextos e imaginações nas diferentes versões do poema, seja visualizando Mulan como parte do confucionismo ou enquanto imagem da modernidade e da política nacionalista. A presença de outros personagens e temas (como as características da família da protagonista ou o enredo do casamento após seu retorno da guerra) foram inseridos e mais aprofundados durante as diferentes versões.

Ainda segundo Wang, Z. (2020), um elemento comum entre todas essas adaptações é o endereçamento contínuo de Mulan como mulher posicionada sem qualquer relutância no espaço doméstico e no trabalho de tecelagem e costura (considerado “feminino” na sociedade pré-moderna chinesa). Tal tipo de representação começa a ser mais ou menos remodelada já no século XX, especificamente no *live-action Mulan Joins the Army* (1939), dirigido por Bu Wancang. Produzido durante a época da República da China (1911 – 1949), o filme serve como metáfora nacionalista durante a Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937-1945), de modo a endereçar a honra de defender e morrer pelo seu país. Sob uma perspectiva da modernidade e patriotismo, Mulan é representada como uma mulher que se recusa a permanecer no âmbito privado e realizar somente tarefas vistas como “femininas”. Agora, estabelece uma intenção de endereçar a “nova posição” das mulheres dentro da sociedade chinesa. Outra contradição surge nesse viés, a citar:

Predominantemente homens, muito dos intelectuais viam as mulheres que aderiam aos valores e práticas tradicionais como uma fonte de fraqueza para a nação. Eles argumentavam que essas mulheres [...] eram física e intelectualmente incapazes de incentivar e educar suas crianças para serem futuros cidadãos de uma China civilizada. Eles, portanto, incitaram uma reconstrução das mulheres chinesas de acordo com as diretrizes ocidentais” (WANG, Z, 2020, p. 4, tradução nossa)

É evidente que mesmo o gênero sendo um traço fundamental da lenda de Hua Mulan, tal característica é historicamente diminuída ou amplificada a favor de outros contextos e valores ao longo dos processos históricos. Independente disso, os endereçamentos são historicamente produzidos por homens e direcionados mais ao prazer masculino e à produção de uma identidade nacional que pressupõe o polo “masculino” como universal. Em vez de obter um fim em si mesmo, a possível emancipação feminina é desenvolvida como meio para outros objetivos a depender das questões políticas contextuais. Por outro lado, essas “bricolagens” do poema folclórico apontam para a insuficiência de uma crítica que se direciona ao “Oriente” enquanto campo estático, naturalmente produtor dos sentidos “reais” e “originais” *versus* o “Ocidente” monolítico e “homogeneizador”. Ou seja, ainda que consideremos a possível lógica orientalista presente na estratégia da Walt Disney de universalizar uma lenda chinesa para um público ocidental, inúmeras intervenções a partir de diferentes pontos históricos e ideológicos foram realizadas antes mesmo de ser adaptada pela empresa norte-americana. Logo, entender a personagem de Mulan enquanto uma figura híbrida, fluída e hipertextual nos permite apreender a dinamicidade de culturas não-ocidentais e, conseqüentemente, superar uma crítica que acaba por colocar o Ocidente/Disney no centro do discurso, mesmo quando se objetiva criticá-lo.

3.2 MULAN (1998), DE WALT DISNEY

A viagem de Mulan ao continente americano acontece com o lançamento do livro *The Woman Warrior: Memoirs of a Girlhood among Ghosts*⁹, escrito em 1976 pela escritora e professora chinesa-americana Maxine Hong Kingston. A obra, que mistura diferentes gêneros da autobiografia, ficção e romance, retrata a experiência identitária de uma jovem norte-americana de descendência chinesa frente aos conflitos das intersecções entre duas culturas diferentes. Recapitulando diversas lendas folclóricas chinesas à realidade da narradora sino-

⁹ Para maior aprofundamento na obra de Kingston, ver dissertação *Fios diaspóricos nas narrativas de The woman warrior, de Maxine Hong Kingston*, defendida por Marília Borges Costa (2002): <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-09042003-174326/publico/tdeMariliaCosta.pdf>

americana, o livro representou um marco na leitura feminista crítica sobre os estereótipos orientalistas direcionados as mulheres não-ocidentais enquanto “exóticas” e “obedientes”.

Após esta inserção, a *Balada de Hua Mulan* foi adaptada em uma série de livros infantis direcionados ao público asiático-americano, para então entrar no âmbito das animações com filmes lançados diretamente em VHS e DVD, como *The Secret of Mulan (1998)*¹⁰, produzido pela United American Video Entertainment, *The Legend of Mulan (1998)*¹¹, realizado pela Django Studios e *Mulan (1999)*, produzido pela Burbank Animation (DONG, 2011). Contudo, é *Mulan (1998)*, produzido pela Walt Disney Company e dirigido por Barry Cook e Tony Bancroft que se tornou a versão mais famosa mundialmente.

A proposta inicial do projeto era um curta-metragem chamado *China Doll*, o qual contaria a história de uma garota chinesa pobre que seria levada para a Europa por um jovem príncipe britânico. A ideia foi logo abandonada, já que tanto seu enredo quanto o título reforçam o estereótipo de que mulheres asiáticas são vítimas do patriarcado “oriental” e romanticamente submissas ao olhar masculino branco. Essa foi uma importante mudança de direção dos Estúdios Disney, considerando que a produção de um filme que fosse localizado no Leste Asiático fazia parte de uma estratégia mercadológica de expandir seu público em um mercado cinematográfico potencial, bem como de construir um resort temático em Hong Kong. Ademais, o conglomerado de mídia norte-americano buscava melhorar suas relações com o governo chinês após o lançamento de *Kundun (1997)*, dirigido por Martin Scorsese e distribuído pela Touchstone Pictures, subsidiária da Disney. A obra, que retrata a vida do líder espiritual Dalai Lama, acabou por reacender uma controvérsia política sobre a independência ou não do Tibete, região autônoma sob domínio da China.

Mulan (1998) reelabora a lenda tradicional chinesa em diferentes camadas. A animação objetiva universalizar os valores da cultura chinesa por meio de uma reimaginação da ideia de honra familiar, da aventura individual e também das questões culturais que perpassam o gênero, uma vez que a personagem é inserida em uma sociedade que demanda padrões e normas pelas quais elas não se alinham. O que nos chama atenção é o fato de que, na representação tradicional chinesa da guerreira, não há menção de qualquer conflito interno e identitário, pois ela se alinharia aos padrões de gênero. Mulan teria ido à guerra por compaixão pelo seu pai e à dinastia, e não necessariamente por querer desestabilizar qualquer norma de gênero. Na animação, as noções de gênero são dramatizadas e codificadas, tornando-se um ponto central

¹⁰ Versão produzida pela United America Video: https://www.youtube.com/watch?v=Ra_whrbyIo4&t=2680s

¹¹ Versão produzida pela Django Studios: <https://www.youtube.com/watch?v=5I50dPQ19mM>

para a narrativa e construção da personagem, de acordo com as características ditas universais das princesas rebeldes: coragem e independência. (DONG, 2011; YIN, 2011).

É sob este plano de fundo que a protagonista é apresentada como uma jovem aquém das expectativas do que significa ser uma mulher exemplar que trará honra à sua família através do casamento. Durante a canção *Você vai nos honrar*, a mãe de Mulan diz os atributos: “Mas terá que ser bem calma/ Obediente/ E ter vigor/ Com bons modos e com muito amor/ Traz mais honra a todas nós”. Após falhar em sua consulta à casamenteira, a personagem se vê em conflito por não poder ser ela mesma, como canta na música *Imagem*: “Olhe bem/ A perfeita esposa jamais vou ser/ Ou perfeita filha/ Eu talvez tenha que transformar/ Vejo que sendo só eu mesma não vou poder ver a paz reinar no meu lar”. Após isso, a família de Mulan recebe a convocação do Imperador de que seu pai deve se juntar ao exército para defender a China dos Hunos, grupo liderado pelo vilão Shan-Yu. A garota, já insegura e agora abalada pela possibilidade de seu pai doente morrer, resolve tomar o seu lugar secretamente sob o nome de Ping. Nesta aventura, Mulan é acompanhada por Gri-Li, o grilo da sorte de sua avó, e Mushu, o dragão guardião cômico enviado pelos ancestrais.

No acampamento da tropa, Ping tem contato com o “Outro”, em uma tentativa de construção do gênero masculino. Na canção *Homem Ser*, isso fica claro: “Homem ser!/ Seremos rápidos como um rio/ Homem ser!/ Com força igual a de um tufão/”. Ao se destacar pela sua inteligência, Ping desperta a confiança, admiração e afeto de Shang, capitão do exército responsável por treinar o time. Após um primeiro confronto com os Hunos, Ping é ferido e, ao receber os primeiros socorros, sua verdadeira identidade é descoberta: ele é, na verdade, Mulan. A guerreira logo é acusada por um crime de pena de morte. O conselheiro do Imperador esbraveja: “víbora, traiçoeira! Alta traição, desonra em último grau!”. Entretanto, pela heroína ter salvado a vida de Shang, ele a mantém viva e segue com a frota para a cidade imperial.

Mulan logo se dá conta de que os Hunos continuavam vivos e seguiam com o plano de matar o Imperador. Por isso, a protagonista segue até a capital para avisar Shang e toda sua equipe. Apesar de não ser acreditada, Shan-Yu e seus parceiros de fato aparecem para tomar o poder chinês à força. No entanto, Mulan recupera a confiança de Shang e toda equipe para que, sob suas próprias estratégias, conseguissem salvar toda a população da China. Apesar da heroína ser ovacionada e parabenizada pelo Imperador, ela recusa o cargo de conselheira e retorna à sua casa, pois afirma que seu lugar é perto de sua família. Por fim, a animação termina em comemorações familiares pela volta da guerreira, ao passo que Shang materializa o sentimento que tinha antes por Mulan/Ping e se declara para a protagonista. A sugestão de que

os dois começam um relacionamento romântico é concretizada em *Mulan II: A Lenda Continua* (2004), no qual Mulan e Shang se casam.

Observando o enredo descrito acima, fica claro o duplo movimento realizado na produção da Walt Disney. O primeiro sentido se dá na continuação da fórmula de jornada do herói na qual a personagem passa por um conflito interno, é incumbida de seguir uma aventura, passa por provas e, após ter experimentado um desafio final que prova seu valor e conquista individual, retorna ao seu lar (FOSSATTI, 2011). Tal característica, que nos parece ser bastante inerente à própria linguagem da animação, é desenvolvida sob uma roupagem que aparentemente atende às demandas e críticas feministas realizadas sobre os filmes da Disney.

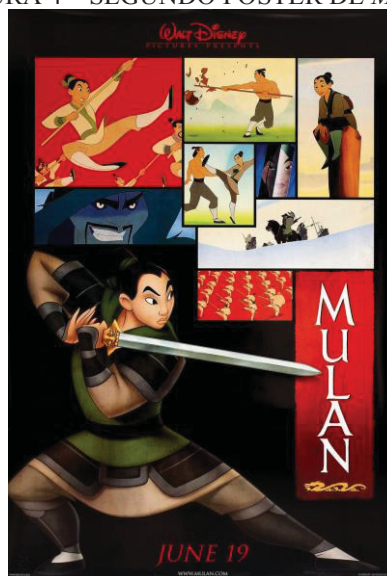
O segundo deslocamento ocorre na construção de uma “chinesidade” a partir de empréstimos estéticos e históricos, mesmo que muito da leitura norte-americana sobre contos de fada seja impressa no longa-metragem. Conforme o próprio *artbook The Art of Mulan* (1998) descreve (KURTTI, 1998), parte da equipe de produção do filme realizou uma viagem de três semanas para a China com o objetivo de pesquisar e acumular referências artísticas sobre a dinastia e cultura onde a personagem folclórica estaria inserida. Artistas asiáticos e asiático-americanos também fizeram parte do *casting* de dublagem.

FIGURA 3 – PÔSTER DE *MULAN* (1998)



FONTE: IMP Awards

FIGURA 4 – SEGUNDO PÔSTER DE *MULAN* (1998)



FONTE: IMP Awards

As reorganizações dispostas na produção de *Mulan* (1998) são constatadas na própria circulação e recepção da animação. Se o longa-metragem da Walt Disney Animation Studio faturou mais de 304 milhões de dólares em bilheteria no mercado doméstico e internacional, as críticas das audiências foram variadas. Alguns estudos (TANG, 2008; YIN, 2011; LI, 2014;

BANH, 2020) notam que, nos Estados Unidos, o filme foi bem recebido pelo público, pois o enredo foi visto como diferente das outras princesas já conhecidas. Nessa visão, a protagonista significaria uma ruptura com os estereótipos de gênero presentes na cultura de mídia, isto é, um símbolo de “*girl power*” e “empoderamento”. Já na perspectiva de muitos espectadores chineses, o filme representaria a cultura chinesa de modo equivocado e homogêneo, sob uma leitura da lenda por um viés ideológico orientalista. Isto porque a animação teria descaracterizado o tom confucionista da lenda, inserindo figuras da cultura chinesa — dragões e grilos — enquanto personagens de comédia.

Outra questão sensível se trata das diferentes etnias presentes no território da China: a versão da Disney insere a personagem como parte da etnia Han — maior grupo étnico da China —, ao contrário da *Balada de Hua Mulan* que localiza Mulan na minoria étnica Xianbei¹². Outros críticos vão apontar que *Mulan* (1998) reconstrói a lenda por um olhar de um feminismo de mercado ocidental, o qual posicionaria os conceitos de piedade filial como subordinação ao patriarcado. Portanto, a protagonista seria semelhante às personagens dos filmes adolescentes (*teen movies*) norte-americanos tradicionais: ela é determinada, espirituosa, perspicaz e aventureira. Com efeito, as tensões envolvidas nas adaptações da Walt Disney não são recentes, de maneira que até mesmo os produtores de *Mulan* (1998) abordam o assunto:

Ao adaptar qualquer estória, a Disney se prepara para o criticismo com base em interferências culturais. Antes contos populares obscuros, com personagens ambíguos ou estórias questionáveis, estes subitamente se tornam para os críticos sagrados — prisioneiros de uma “disneyficação” iminente e sinistra. A imensidão das organizações Disney enquanto um empreendimento comercial é inevitavelmente, e erroneamente, misturada com sua importância cultural correspondente. Essa confusão entre o comércio e mitologia gera uma reação bizarra, não importando o que a Disney esteja fazendo. (KURTTI, 1998, p. 27, tradução nossa)

A fala de Thomas Schumacher, à época vice-presidente da Walt Disney Animation Studios, também é significativa:

Por todos os tempos, contadores de estórias pegaram uma estória de base, adaptaram-na e mudaram-na para seu próprio público, sua época e ponto de vista. Giambattista, os Irmãos Grimm, Charles Perrault, Hans Christian Andersen, todo contador de estórias ao longo do tempo. Dizer que nós ‘disneyficamos’ algo em termos pejorativos de adaptar uma narrativa é revelar uma ingenuidade sobre o processo e história do storytelling. (KURTTI, 1998, p. 27-28, tradução nossa)

¹² De acordo com Bahn (2020), a República Popular da China reconhece mais de 55 etnias dentro de seu território, sendo a etnia Han a mais numerosa. Ao longo da história, diferentes grupos étnicos tiveram embates e conflitos pela liderança e controle dos territórios. Nesta época, muitas mulheres de etnias não-Han eram encorajadas a treinarem para lutas e guerras.

Ponderando sobre ambas as vias, nos valem das argumentações críticas (WANG, G.; YEH, 2005; DONG, 2011; WANG, Z, 2020) que postulam a impossibilidade de rastreamos um ponto zero da lenda a ser considerada “original” ou “autêntica”, uma vez que mesmo o prolongamento da narrativa na memória coletiva se dá justamente em suas variações e mudanças contextuais e temporais. Evitar essa concepção estática nos permite evitar qualquer definição orientalista que essencializa o “Oriente” e, ao mesmo tempo, continua a introduzir o “Ocidente” no centro de enunciação, mesmo quando está sendo criticado. Compreendemos a animação de *Mulan* (1998) como uma reinterpretação/reconfiguração híbrida de uma lenda chinesa sob um estilo estético, narrativo e discursivo específico da Walt Disney Animation Studios. Mais do que demonstrar se as representações são positivas ou não, ou se são “reais” ou “incorretas”, miramos nas contradições e negociações discursivas que atravessam a tradução realizada pela disneyficção e os próprios entendimentos endereçados sobre gênero.

4 “É A MINHA IMAGEM? EU NÃO SEI DIZER”: CULTURA, REPRESENTAÇÃO E IDENTIDADE

Maiores que a vida. É assim que Anne Hamburger, então presidenta e produtora criativa da Disney Creative Entertainment, descreve as atividades comerciais da Walt Disney Company (MARTEL, 2012). Entre projetos, pesquisas e desenvolvimentos de personagens, atrações, desfiles, cenários e produtos derivados do entretenimento, as estratégias de um dos maiores conglomerados de mídia do mundo¹³ ultrapassam as fronteiras entre países e idiomas, resultando em produtos multiculturais que deslocam as afirmações identitárias regionais e globais, em uma mescla de diferentes gêneros e níveis que evocam contos e histórias clássicas por meio do *mainstream* a ponto de torná-las universais. Em suas narrativas consolidadas pelo *happy ending* na era da globalização e de reconfigurações das demandas e pautas sociais que põem em jogo o sentido de presença/ausência e público/privado, a companhia, desde 1990, propõe uma suposta diversidade para inserção em diferentes mercados. A partir da sua Era de Renascença¹⁴, os estúdios Disney procuram contemplar protagonistas femininas mais ativas e liberadas, como em *A Pequena Sereia* (1989), *Bela e a Fera* (1991), e identidades étnico-raciais não-ocidentais, — *Aladdin* (1992) e *Mulan* (1998) (CHEU, 2013; ALMEIDA, R., 2018).

Segundo Zipes (2016), tais enredos cinematográficos mediados pela cultura de convergência reorganizam as noções de seus públicos mundiais sobre contos e lendas antes difundidos por meio da oralidade. Nestas narrativas múltiplas, as tomadas de posições discursivas complexificam a universalização de certos modos de ser ou de vida capitalizados e alinhados ao *american way of life* e à utopia de manutenção do *status quo* político, social e econômico. Na mesma esteira de pensamento, Bell, Haas e Sells (1994) interrogam os textos dos estúdios Disney em suas produções, circulações e recepções, os quais intermediam retóricas específicas que negociam as percepções e agências no mundo social. Isso posto, as disneyficações se definem por artefatos que, para serem demonstradas suas formações de memórias e imaginários politicamente engajados em relação à gênero e raça (ALMEIDA, R., 2018), necessitam ser localizados nos campos da cultura, comunicação e representação.

¹³ Segundo reportagem da Forbes, em 2019, a Walt Disney Company tomou a segunda posição de maior conglomerado de mídia do mundo, atrás apenas da Comcast Corporation. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/arielshapiro/2019/05/15/worlds-largest-media-companies-2019/#5dae5e4f754b>.

¹⁴ Conforme Breder (2013) e Almeida, R. (2018), as produções dos estúdios Disney podem ser categorizadas em diferentes eras, desde 1937 até hoje. A Era da Renascença representou um novo sucesso criativo e técnico na década de 1990 após uma série de fracassos comerciais, como *As Aventuras do Ursinho Pooh* (1977) e *O Caldeirão Mágico* (1985).

Portanto, este capítulo se dedica à discussão e conceitualização desses três conceitos pertinentes ao nosso desenho teórico-metodológico. Voltamo-nos aos Estudos Culturais (E.C) enquanto dispositivos de investigação para se pensar nas práxis políticas, econômicas e históricas de cultura(s) de mídia, bem como sua relação com a Comunicação. Em um segundo momento, são desenvolvidas as reflexões sobre os sistemas representacionais como produção de sentido das experiências e identidades nas animações de princesas da Walt Disney.

4.1 “EU TALVEZ TENHA QUE ME TRANSFORMAR”: A DINÂMICA HÍBRIDA DA CULTURA

A partir do escopo teórico-metodológico desenvolvido nos Estudos Culturais (EC) enquanto um campo transdisciplinar (CEVASCO, 2001; ESCOSTEGUY, 2010), nos pautamos na reorganização dos panoramas culturais e sociais empreendidos pelas produções capitalistas dos ditos “meios de comunicação de massa”. São repensadas as próprias constituições dos níveis culturais entre as “grandes obras” do cânone literário e as manifestações dos diversos grupos sociais considerados subordinados (SILVA T., 2019). Em outras palavras, supera-se as concepções binárias entre “alta” e “baixa” cultura, as quais se definiam por uma arte autêntica, um padrão estético crítico presente na literatura, arte e música em detrimento de uma “cultura de massa” aviltada, monolítica e homogênea, resultado de uma experiência passiva em contato com os imperativos comerciais da indústria cultural. Trata-se de um projeto político e uma contestação por um campo de estudos que problematiza os estudos vigentes entre a década de 1930 e 1950 (ESCOSTEGUY, 2010).

Nos afastamos das definições idealistas de cultura enquanto um apanágio a parte da sociedade para nos alinharmos à circunstância de pensá-la entre os abrigos da materialidade histórica proposta pelas teses marxistas (CEVASCO, 2001). Ou seja, admitir a correlação entre os modos e relações de produção social (infraestrutura) e as consciências políticas, legais, sociais e intelectuais (superestrutura) nos permite observar os espectros culturais na qualidade de campos de lutas simbólicas, constantes processos assimétricos e irregulares de disputa permeados pela economia em diferentes formações ao longo da história.

Entretanto, faz-se necessário negar qualquer reducionismo, uma vez que essas práticas não são meros reflexos das relações econômicas, mas sim condicionadas por vetores políticos e culturais na composição da sociedade, bem como a produção, circulação e recepção de discursos e representações. Escosteguy (2001) explica que esta expansão permite pensar nas agências dentro dos processos culturais, além das suas práticas e ações. Hall (2003), importante

pensador de tal tradição instituída, aponta de modo autobiográfico o eurocentrismo presente na crítica marxista. Para ele, os signos capitalistas não são ativados organicamente, mas impostos pelos processos de colonização ao longo da história. Logo, dá-se importância à hegemonia.

Outro conceito que nos serve como importante operador teórico é o de hibridização. No cenário de incertezas, cruzamentos, e redimensionamentos dos Estados nacionais, das políticas e indústrias na modernidade, Canclini (2015) o desenvolve enquanto produto da mescla de diferentes práticas socioculturais. Estas fusões, segundo o antropólogo, geram novas estruturas e múltiplas integrações a partir da criatividade individual e coletiva. Diferente dos conceitos de mestiçagem, sincretismo e criouliização — os quais dizem respeito às misturas culturais em seus sentidos clássicos, como hábitos, crenças, religiões, músicas e línguas — são compreendidas as reconfigurações decorrentes das reconversões simbólicas e econômicas, dos processos de consumo e, sobretudo, dos fluxos comunicacionais.

Contudo, as relações de sentido não se constituem apenas em encontros, harmonizações, diálogos, nas particularidades étnicas e intercâmbios; pelo contrário, a hibridização também é ativada nas subordinações, nas apropriações e assimetrias de poder, bem como nos confrontos, na homogeneização e produção do ‘Outro’. São essas características ambíguas, ainda segundo Canclini (2015), que nos permitem tensionar as diferenças e problematizar as lógicas da modernidade a fim de gerar esforços direcionados não só à multiculturalidade, mas à interculturalidade¹⁵. Na produção, circulação e consumo encadeados pelas digitalizações e multimídias, os limites entre as culturas tornam-se fluidas, cambiantes e instáveis, mas moderadas pelas condições políticas, sociais e históricas pelas quais operam.

Em meio às ambivalências e possibilidades, todavia, é necessário nos perguntarmos: de que modo a comunicação é articulada nesses processos localizados? Para respondê-la, nos concentramos em definições que assumam as descontinuações culturais, as diferentes relações entre sociedade e comunicação, bem como as apropriações simbólicas e materiais do massivo. Portanto, trata-se de um deslocamento dos meios às mediações, da cultura à comunicação e do conhecimento ao reconhecimento (MARTÍN-BARBERO, 2008). Diferente de uma compartimentalização e categorização, a(s) cultura(s), de acordo com os mapas barberianos,

¹⁵ Diferenciamos os dois termos ao passo que o conceito de multiculturalidade remete à diversidade, à um contrato social que pressupõe tolerância e respeito ao Outro por parte de uma cultura hegemônica, mas sem qualquer mistura entre as culturas. É uma perspectiva predominantemente norte-americana que trata de pluralidade e cosmopolitismo, mas que ainda mantém uma lógica universalizante. Já a interculturalidade trata, de fato, dos confrontos, negociações, entrelaçamentos e conflitos complexos entre os diferentes campos culturais. Considera-se também os intercâmbios e desestabilizações dos conceitos tradicionais de identidade, nação e etnia, por exemplo (CANCLINI, 2004; WEISSMANN, 2018).

permeiam mudanças e permanências, tanto resistências quanto intercâmbios, de maneira que se inscrevem especializações comunicativas ao longo do desenvolvimento dos bens simbólicos. Logo, os objetos de comunicação não seriam apreendidos por uma visão funcionalista e instrumentalista — uma redução considerável às esferas da ideologia e do poder como unidimensional e estável, em uma espécie de moralização dos meios —, tampouco por um modelo informacional — quer dizer, uma epistemologia que diz respeito apenas à matemática e cibernética para dar conta do modelo emissor-receptor.

Como propõe Martín-Barbero (2008), a comunicação se desenrola nos processos coletivos pelas significações e nas descentralizações dos discursos, em uma inserção e hibridização das diferentes culturas no espaço/tempo por meio das tecnologias, considerando também a (re)elaboração dos modelos sociais e a hiper modernização. Por outra forma, afirma-se o papel preponderante da comunicação nas tomadas de posições de sujeito frente às identidades — ora complexas, difusas e fragmentadas — e nas opacidades moventes que, por meio das relações de poder, podem tomar formas econômicas e também simbólicas. Consequentemente, segundo o autor supracitado, a política não seria diluída pelas dimensões midiáticas, mas estaria ela mesma imbricada nos contratos culturais e comunicacionais a partir do momento que “assinala a percepção de dimensões inéditas do conflito social, a formação de novos sujeitos — regionais, religiosos, sexuais geracionais — e formas de rebeldia e resistência” (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 287).

Por um ângulo de entrada, definimos as mediações¹⁶ como as intersecções entre as diferentes instâncias de poder e produções culturais que tomam lugares na comunicação a partir de constantes negociações entre os movimentos sociais, as formações discursivas e os modos de produção que viabilizam as perspectivas hegemônicas. Compreende-se também suas intertextualidades, intermedialidades, assimetrias e competências de leituras, de modo a abarcar a densidade e pluralidade do popular na própria construção daquilo que é massivo. Pontuar a comunicação como um dos eixos mediadores centrais nos permite entendê-la como fundante para as “formas mestiças que começam a ser produzidas, formas incoerentes porque rompem a

¹⁶ A mirada teórica sobre as mediações é abordada aqui para desenharmos a dimensão comunicacional de nosso objeto de pesquisa, isto é, sua articulação epistemológica dentro dos processos da Comunicação. Entretanto, ela será melhor esmiuçada no capítulo direcionado à metodologia, uma vez que o mapa das mediações nos servirá de estratégia metodológica para pensarmos nas competências mediadas especificamente pelas lógicas de produção (MARTÍN-BARBERO, 2008). Conforme Lopes (2018), acionar uma ou outra mediação depende da abordagem analítica que o pesquisador pretende tomar, de modo a compreender as materialidades da comunicação para além de polaridades. Neste caso, relembramos os contextos de produção da animação *Mulan* (1998) como cerne de nossa investigação.

norma atuando transversalmente em todos os meios.” (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 154).

Para Hall (2016), os significados compartilhados por meio da linguagem ancoram as relações dos discursos com o poder, as condutas, as (re)construções identitárias e as marcações dos corpos por meio dos saberes pontuados ao longo da história. Trata-se de políticas e disputas que se dão não só na imagem, mas além dela. Quer dizer, com os esforços direcionados à cultura enquanto processos e formações discursivas que permeiam além dos jogos duais de consumidor/público, produtor/criador e arte/indústria, voltamo-nos para os programas de televisão, as produções musicais, o cinema e a cultura pop de modo geral como nós entre as relações sociais, tecnológicas, econômicas e políticas (ORTIZ, 2004; MARTINO, 2012).

Diante desse aspecto, Kellner (2001) aponta para a existência de uma cultura de mídia que atravessa o cotidiano e, na demanda participativa, modela os entendimentos sociais sobre raça, gênero, classe, de nacionalidade, sobre os valores morais ou imorais. Ela age pelos textos visuais que se configuram também pela tecnologia, reformulando as sociedades apoiada em suas próprias pedagogias culturais que vão além dos conhecimentos formais e institucionais da educação. Afirma-se que, como resultado das disputas simbólicas entre os variados grupos, a cultura de mídia demanda identificações, posições de sujeito, ideologias, políticas ou representações mais ou menos assimiladas aos valores e práticas do *status quo*. Ao mesmo tempo, estes materiais fornecidos pelas imagens, mitos e espetáculos servem de apropriação e ressignificação em identidades que vão além do centro-hegemônico. De outro modo, são composições complexas e ambíguas que compõem estratégias concomitantemente democráticas e/ou reacionárias, as quais devem ser reveladas pelo estudo crítico de mídia.

Ao adotarmos uma ótica construtivista, caracterizamos os textos midiáticos dentro do que Silva T. (2019) chama de artefatos culturais. Conforme demarca o pesquisador, isso requer pensar os objetos de estudo enquanto produtos de processos e construções sociais que, por meio dos “valores, gestos, instituições, gostos, prazeres, medos e pensamentos inventados ou desenvolvidos ao longo do tempo” (BALISCEI, 2018, p. 36) apagam suas origens e naturalizam uma ficção supostamente transcultural, transhistórica e universal. Tal como ocorre, as animações da Walt Disney, especificamente as de princesas, apresentam-se como narrativas e demarcações em torno de determinados significados, ou seja, conjuntos de saberes desenvolvidos em práticas e paradigmas que “estão envolvidos numa economia do afeto que busca produzir certo tipo de subjetividade e identidade social” (SILVA T., 2019, p. 136).

Assim, para interpelarmos as questões acerca das concepções de valores e formas de identificação que os filmes de animação da empresa suscitam sobre gênero, sexualidade e culturas não-ocidentais, é necessário lançarmos mão de uma análise que não seja estática, mas

tensionadora entre os diferentes significados e leituras potencializadas pelas narrativas. Como propõe Giroux (2001, p. 8), busca-se apreender as “condições históricas, institucionais e políticas que moldam, limitam e condicionam tais mediações”. Já nos territórios centralizados da cultura, continuamos nossa jornada nos campos de representação e identidade cultural.

4.2 “COMO VOU DESVENDAR QUEM SOU EU? VOU TENTAR”: REPRESENTAÇÃO E IDENTIDADE SOB RASURA

Para pensarmos as relações entre cultura de mídia e produções de identidade enquanto tomadas de posições de sujeito, é importante — neste segundo momento — pontuarmos o papel da linguagem e o sistema representacional dentro desse circuito. De acordo com seus próprios sinônimos, a representação significa retrato, ilustração, metáfora, alegoria, ideia, imagem, entendimento, conceito. Melhor dizendo, as representações dão forma e sentido às nossas experiências no mundo, e é a partir delas que ativamos os diferentes modos de ser e estar. Em uma leitura bastante didática sobre estes conceitos linguísticos, Hall (2016) afirma que é a partir da linguagem — seus signos, símbolos e códigos, por exemplo — que as práticas representacionais tomam sentido para os indivíduos.

São nos mesmos processos de significações que se estabelecem uma relação tanto simbólica quanto material entre os objetos e os conceitos socialmente mediados. Estendemos tais elementos não só aos acessórios e instrumentos, mas também às imagens, palavras, àquilo que é dito e endereçado discursivamente na cultura de mídia, especificamente em animações de princesa da Walt Disney. Dialogando diretamente com nosso objeto de estudo, por exemplo, como seriam construídos os significados em *Mulan* (1998)? De que modo conceitos são alinhados aos elementos estéticos e narrativos da animação? E de que maneira essa mesma animação poderia também servir de materialidade para que outros indivíduos possam entender e (re)estruturar seus entendimentos sobre gênero, sexualidade, etnia?

Para Hall (2016), é necessária a definição desses signos como elementos arbitrários a serem interpretados. Portanto, seus sentidos não são fixos em uma inscrição final e universal, mas socialmente construídos em elaborações moventes sujeitas à história e relações de poder, de maneira a terem essas construções “esquecidas” e naturalizadas ao longo das formações e memórias discursivas. Oposta à uma abordagem reflexiva — que pensa a linguagem como um espelho/reflexo dos significados presentes no interior dos objetos, — e a um enfoque intencional — que constitui essa mesma linguagem como imposta pelos indivíduos —, a perspectiva construtivista nos permite englobar as características públicas da linguagem e seus

sistemas representacionais, além de suas negociações simbólicas que não só se utilizam das materialidades para produzirem sentido, como também agem sobre elas.

Neste aspecto, segundo o autor supracitado, o sentido é sempre desprendido e deslizante, diferente de qualquer ligação linear entre significante e significado. Logo, o sentido proposto por um interlocutor ou emissor não é exatamente o mesmo que aquele incorporado pelo leitor ou espectador. À vista disso, a produção de sentido se faz na comunicação, partilha, debate e negociação entre a codificação e decodificação do significado. É por essa dimensão comunicacional que também se transmite e acumula experiências, formando as diferentes culturas. Como conceito antropológico, por exemplo, Laraia (1986) pontua a importância dos sistemas simbólicos, significados e unidades epistemológicas, mas também das articulações comunicacionais que permitem os indivíduos serem produtores e produtos da cultura.

Indo adiante, Castells (2005, p. 459) assinala a existência de uma virtualidade real em que “todas as realidades são comunicadas por intermédio dos símbolos”. Se tomamos nossas experiências por meio de sentidos não-lineares, ambíguos e com diversas potências interpretativas para além de um raciocínio lógico, a qualidade do que é “real” não só é comunicada pela virtualidade como ela é o próprio “virtual”, ou seja, um vir a ser, existir ou acontecer. Said (2007) dialoga com essa construção ao vincular cultura e discurso, de modo que não se circularia uma verdade absoluta ou ontológica, tampouco qualquer indicação que transmita a presença de um fato em si, mas uma re-presença, uma representação.

Diferente de uma ótica estrutural e fechada, confere-se também noções de poder e conhecimento ao que Hall (2016) entende enquanto discurso, isto é, a produção de sentidos por meio da linguagem. Ao fazer um mapeamento das teorias foucaultianas, o teórico argumenta que essas práticas (re)organizam nossos conhecimentos, os modos de falar e aquilo que pode ou não ser dito. Consequentemente, mesmo considerando a materialidade de qualquer elemento/corpo, este só herda um significado a partir das formações discursivas atravessadas pelas ideologias, relações de poder e história, mediando também nossa apreensão do que é o conhecimento e os regimes de verdade em determinado momento. O mesmo se daria com os sujeitos, os quais exercem suas posições por meio das epistemes, formações culturais, políticas, econômicas e sociais, igualmente sujeitas ao discurso.

Alguns contornos sobre como se desenvolvem as representações nas animações de princesa da Walt Disney vão surgindo, posto que essas práticas estão fora de um campo filosófico que pressupõe argumentos miméticos ou mentalistas. O ato de representar se dá na exterioridade, no constante adiamento do significado, e não em uma suposta transparência desta como forma de expressão. Assim, “a representação expressa-se por meio de uma pintura, de

uma fotografia, de um filme, de um texto, de uma expressão oral. A representação não é, nessa concepção, nunca, representação mental ou interior.” (SILVA T., 2000, p. 77).

Esses sistemas de representação deslocam-se à ancoragem das diferentes identidades, marcando não só aquele que é representado pelos artefatos culturais, mas também quem produz e consome esses textos. Enquanto narrativas de si (CANCLINI, 1999), elas são produtos das representações imbricadas na linguagem, bem como de seus sistemas classificatórios que operam por meio da diferença (WOODWARD, 2000). Os processos de identificação não se dão em si mesmos, mas sob uma ótica relacional que funciona por distinções, oposições, inclusões e exclusões, além de uma série de afirmações e negações. Como exemplifica Silva (2000), só podemos afirmar o que somos a partir daquilo que não somos, ou seja, o significado do que é “ser brasileiro” toma sentido por ser diferente do que é “ser chinês”. “Ser homem”, “ser branco” ou “ser heterossexual” também simplificam e escondem uma série de negações, pois também significam “não ser mulher”, “não ser negro” ou “não ser homossexual”.

Os passos da constituição das identidades, no entanto, se dão em uma lógica moderna de separação e demarcação de oposições binárias que competem ritualidades e constantes repetições para tornarem-se aparentemente fixas — natureza/cultura, eu/outro, homem/mulher, heterossexual/homossexual, branco/negro, Ocidente/Oriente. As dualidades não são simples diferenciações ou distinções gramaticais, senão cruzamentos entre os vetores de poderes sociais, econômicos e políticos que situam certas posições de sujeito em um local de maior importância em detrimento de outras. Desse modo, são desenvolvidas hierarquias ao “incluir/excluir (“estes pertencem, aqueles não); demarcar fronteiras (“nós” e “eles”), classificar (“bons e maus”; puros e impuros”; “desenvolvidos e primitivos”; “racionais e irracionais”); normalizar (“nós somos normais; eles são anormais”) (SILVA T., 2000, p. 69).

É desnecessário dizer a posição das mulheres, pessoas racializadas e de corpos que fogem da linearidade compulsória entre sexo-gênero-desejo nessa organização hierárquica. Quais são as identidades tidas como referências principais para a norma ser elaborada? Por outro lado, quais são aqueles considerados como o Outro, desviantes? Torna-se evidente que o ato de nomear não se refere apenas à uma descrição, mas à uma série de encadeamentos que agem sobre a realidade de modo material na vida dessas pessoas, isto é, em suas vivências sociais e cotidianidades (HALL, 2000; SILVA T., 2000; WOODWARD, 2000).

Tal lógica dupla ainda produziria um raciocínio essencialista que concebe a identidade como cristalina, autocontida e fixa, pressupondo a identidade modelo, autêntica e verdadeira a ser atingida. Há uma universalização não só entre essas categorias de organização hierárquica, mas até mesmo no interior desses mesmos grupos, levando em conta as constantes definições

ontológicas pela busca do que seria a ‘mulher’, na procura por uma essência do ‘negro’, da ‘homossexualidade’, ou na simplificação do ‘Oriente’ em meia dúzia de países, por exemplo. Isso acontece pelo que Lugones (2014, p. 942) chama de “lógica categorial moderna”, a qual elabora categorias puras, dicotômicas e homogêneas que sempre remetem aos sujeitos e modos dominantes de determinada categoria. Butler (2017) observa que as próprias ferramentas de representação são normativas, dado que para se ter o reconhecimento de um sujeito ou sua necessidade, ele deve se alinhar a um regime minimamente estável e pré-estabelecido sobre determinada identidade, o que reafirma a condição de subalternidade dos indivíduos outros.

É correto afirmar que os conceitos de identidade operam sob rasura, em um constante processo de questionamento e desencaixe. Ela não é determinada, mas posicionada estratégica e situacionalmente. Ou seja, funcionam como uma sutura resultante do posicionamento temporário de determinado sujeito a certas práticas discursivas que agem sob o traço, a falta e o deslize dos significados (HALL, 2000). Sobre isso, Bhabha (1998) argumenta que para além de categorias originárias como a de classe, são desenvolvidas subjetividades por meio das diferenças culturais, produzindo novos signos de identidade. Daí a existência de interstícios e entre-lugares, ou melhor, várias sobreposições e intersecções das diferenças, características fluidas das identidades entre as fronteiras. Segundo o estudioso, são estabelecidas estratégias cambiantes e contraditórias para as representações e aquisições de poder, borrando os limites entre o tradicional e moderno, público e privado, alta cultura e baixa cultura, por exemplo.

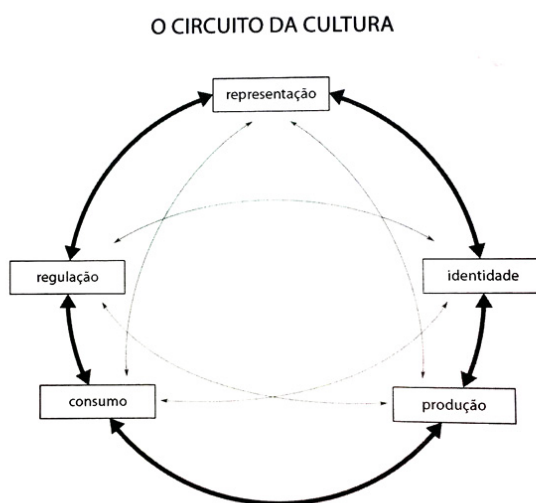
Hall (2006) situa tais deslocamentos na globalização e modernidade tardia, de modo a considerar a fraturação nas paisagens identitárias como uma consequência desses dois fenômenos. Diferente das concepções iluministas — que compreendiam o indivíduo como um ser centrado, racional e consciente do começo ao fim da vida — ou sociológicas — nas quais a essência interior do sujeito era alterada conforme sua interação com o exterior —, as lógicas de identificação na pós-modernidade se dão de maneira provisória, conflitante e móvel. Isso porque, além de uma entidade única, racional e situada no centro do conhecimento promovida pelo Humanismo Renascentista e mais tarde pela Biologia Darwiniana, certos descentramentos são empreendidos, como ainda explica o autor supracitado (HALL, 2006).

O primeiro deles se dá na Teoria Marxista, que rejeita uma noção essencialista do sujeito na economia política, ética e filosofia; o segundo se estabelece na Psicanálise de Freud, em uma abordagem sobre os processos simbólicos do inconsciente, diferente de uma lógica puramente racional. A terceira ruptura encontra-se nas produções de Saussure, e posteriormente de Derrida, os quais contribuíram para o pensamento de que a língua é uma prática coletiva e não há possibilidade de fixar um significado final. A quarta ocorre na teorização de Foucault sobre

o poder disciplinar como uma rede mais ou menos instável que age sobre os indivíduos pelos vetores administrativos. A quinta fratura epistemológica se deu com os conjuntos de movimentos sociais e epistemologias feministas, os quais colocaram em xeque o sujeito cartesiano e as divisões entre subjetivo e objetivo, o público e privado. Também organizaram formulações sobre como as identificações e relações de poder são generificadas, aliando-se às políticas de identidade dos movimentos LGBTI+ e da luta do movimento negro e asiático.

Isso posto, percebemos como as identidades — ou melhor, suas definições — são passíveis de historicização e, portanto, não são essências de determinadas etnias ou nações. Elas ocorrem na heterogeneidade e nas hibridações interculturais, em uma apropriação dos diferentes repertórios desenvolvidos pelas lógicas dos meios de comunicação (CANCLINI, 2015). Logo, adota-se o mapa do circuito da cultura de Hall (2016) para ilustrarmos a perspectiva sobre identidade e representação.

FIGURA 5 - O CIRCUITO DA CULTURA



FONTE: Hall (2016)

Para Du Gay *et. al* (1997), os elementos presentes no circuito são cruciais para a análise de um artefato cultural, de jeito que esses processos se cruzam e acontecem simultaneamente em operações complexas. Portanto, o processo de representação diz respeito ao estabelecimento de significados culturais a partir do constante adiamento dos sentidos. O estágio de identidade trata da análise de como esses mesmos significados representados em um texto midiático são associados a grupos e indivíduos específicos. No aspecto da produção, busca-se entender não somente como o artefato foi materialmente construído, mas sobretudo como foi culturalmente

produzido em termos de codificação e endereçamentos. O consumo, por outro lado, trata de outros sentidos produzidos pelos leitores que não aqueles pensados pelos produtores a partir das distâncias sociais e geográficas entre ambos. Por fim, o polo de regulação explica como os aspectos tecnológicos desafiam as representações estabelecidas de “público” e “privado”.

Se os livros e museus tinham o papel de delimitar as linhas da identidade nacional, com a abertura da economia e as integrações globais dos mercados e tecnologias de comunicação, as referências tradicionais de identidade são desestabilizadas, agindo sob o cruzamento de diferentes terrenos étnicos e linguísticos. Neste contexto, exibem-se o que Canclini (1999, p. 169) chama de culturas-mundo e cinemas-mundo. Entre diversas ações, elas “constroem narrativas espetaculares a partir de mitos inteligíveis para todos os espectadores, independentemente de seu nível cultural, econômico, da história de seu país ou do regime político em que vivem”. Essa definição parece bastante alinhada ao que pretendemos nos debruçar nesta pesquisa, isto é, o conjunto dos regimes universalizantes de visualidades e narrativas endereçadas por produções norte-americanas — a Walt Disney Company — sobre gênero e culturas não-ocidentais. Consideramos também, seguindo a lógica do referido autor, a desterritorialização e homogeneização desses enredos como estratégia de maximização de lucro, mas também as particularizações regionais necessárias para o sucesso dos longas-metragens animados nos diferentes países. São evidenciadas as dinâmicas, continuidades e rupturas culturais que podem agir em co-produção fora das ritualizações tradicionais. Por exemplo, quais as mudanças culturais na dublagem da animação? O que é modificado nas representações das lendas e culturas a ponto de torná-las comoditizadas e com potenciais de serem consumidas desde o cinema até brindes, acessórios, materiais escolares e *games*?

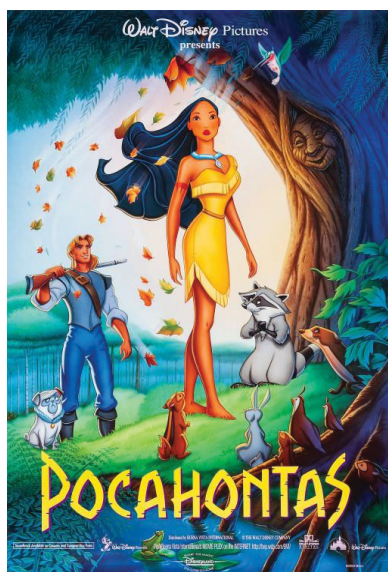
O que queremos dizer é que, diante do “*cross-over*” entre diferentes gêneros, entre aquilo considerado *mainstream* e sofisticado, etnias e culturas ocidentais e não-ocidentais, as produções da Walt Disney não só expõem as reconfigurações de produção, circulação e consumo (MARTEL, 2012; CANCLINI, 2015), mas também fenômenos que vão além de mero entretenimento, situando-se nas esferas de poder e narrativas identitárias. Simultaneamente, as disneyficções tampouco devem ser percebidas na qualidade de artefatos monolíticos; pelo contrário, elas trazem marcas contraditórias e múltiplas leituras, tanto de subversão quanto de submissão (GIROUX, 2001). Kindel (2003) vai ao encontro desses argumentos, pois entende que as animações portam dimensões educativas, ocasionando diferentes sentidos culturais que não procuram apenas pontuar a “realidade”, mas também de elaborar outros modos de se perceber gênero, raça, classe, etnia e a natureza.

Já para Ward (2002), os contos de fada, lendas e enredos originais, diante da ampla

divulgação nos cinemas, canais de televisão, produtos, jogos e vídeos na internet, são reescritos a partir dos valores norte-americanos. Em categorias polissêmicas de significados, a Walt Disney endereça valores familiares e pró-sociais, buscando abordar temas positivos nas teias de representações sobre o que se constitui a humanidade, as estruturas da sociedade e conhecimento. Entretanto, essa mesma retórica é definida, pelo menos nas animações da década de 1990, por um raciocínio moderno que propõe uma disposição social patriarcal e hierárquica, com mensagens dominantes sobre o amor romântico na vida das personagens e a aparência física, mesmo sendo fortes, auto suficientes e com um conhecimento interior sobre si mesmas.

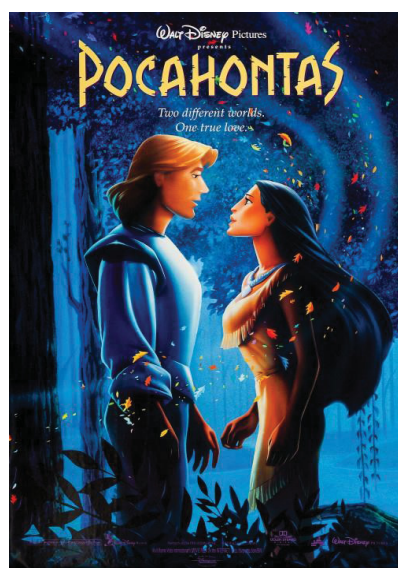
Ward (2002), Kindel (2003) e Almeida R. (2018) tomam como exemplo o longa-metragem *Pocahontas* (1995). A animação se passa em 1607, quando inúmeros navios da Inglaterra tomavam direção ao dito “novo mundo” para fins de exploração e colonização. O enredo traz uma jovem nativa americana que se apaixona por John Smith, capitão da Companhia da Virgínia. Frente à guerra entre os ingleses e seu povo por causa das riquezas encontradas ali, Pocahontas consegue evitar a execução do rapaz, o qual também ganha a simpatia de seu pai, importante chefe dos Powhatan. Nesse acontecimento, a personagem é posta como uma importante mediadora entre a cultura indígena e cultura branca. Baseada em uma figura histórica real, a animação da Walt Disney resgata um mito fundador importante dos Estados Unidos, o qual remete à uma história passada supostamente fixa e dada (HALL, 2003).

FIGURA 6 - PÔSTER DE *POCAHONTAS* (1995)



FONTE: IMP Awards

FIGURA 7 - PÔSTER DE *POCAHONTAS* E JOHN SMITH



FONTE: IMP Awards

Apesar da pesquisa de campo, o filme trata dos contextos de colonização como um encontro e acordo por meio de uma reconfiguração da história a partir do romance entre

Pocahontas e o capitão Smith. A animação acaba por eclipsar as condições de extermínio, violência e subalternização que esses povos sofreram nesses conflitos (ALMEIDA R., 2018). Ao mesmo tempo em que a produção traz uma personagem feminina não-branca, corajosa e ativa, mais ou menos se adequando ao contexto de rupturas políticas e sociais dos movimentos feministas, negros e indígenas na década de 1990, há contradições importantes na sua retórica.

Por um lado, a narrativa aparentemente endereça lições morais contra o racismo, estereótipos, a exploração desnecessária da natureza a favor da tecnologia e o desrespeito às espiritualidades. Por outro, *Pocahontas* (1995) commodifica essas pautas e reescreve acontecimentos históricos a ponto de representar a personagem sob uma lógica ocidental: uma jovem mulher, de cabelos longos, corpo curvilíneo e atlético de “beleza exótica” (ONO; BUESCHER, 2001). A animação endereça perspectivas sobre o conceito de beleza atrelado ao aspecto físico/corporal, além da ideia de que homens e mulheres não podem cultivar amizades, mas apenas relacionamentos amorosos, sobretudo heterossexuais (WARD, 2002).

Enfim, compreender os processos híbridos do circuito da cultura, representação e identidade é um primeiro passo para a produção crítica sobre os endereçamentos e imagens das animações de princesas não-ocidentais da Walt Disney, já em uma espécie de exercício em “apreciar, decodificar e interpretar imagens, analisando tanto a forma como elas são construídas e operam em nossas vidas, quanto o conteúdo que elas comunicam em situações concretas” (KELLNER, 1996, p. 109). A produção epistemológica das noções de Ocidente e Oriente por meio das escolhas estéticas e narrativas perpassa a maioria das animações da Era da Renascença, incluindo *Mulan* (1998). Desse modo, o conceito de orientalismo (SAID, 2007) mostra-se como outro importante fio condutor de nossa pesquisa.

5 “ESTÁVAMOS PROCURANDO ESTÓRIAS ENCENADAS NO EXTREMO ORIENTE”: O ORIENTALISMO COMO LUGAR ESTRATÉGICO

Ao tratar do processo de adaptação da lenda de Hua Mulan para as telas dos cinemas, Tony Schumacher — à época, produtor de animações — falava da dificuldade de encontrar qualquer material de base que não fosse estereotipado quanto à questão cultural e étnica: “estávamos procurando muitas histórias encenadas no Extremo Oriente, fossem elas japonesas, chinesas ou coreanas”. Ele continua: “eu estava desinteressado por todas que achávamos. Elas pareciam meio coloniais — forças externas chegam no país exótico [...] queríamos algo que fosse mais fiel à cultura e focada na sociedade nativa” (KURTTI, 1998, p. 29, tradução nossa). A partir dessa fala, não é difícil compreendermos as tensões e negociações presentes nas representações de determinados corpos e sujeitos nas lógicas de produção da cultura de mídia, sobretudo as animações de princesa da Walt Disney. Trata-se de levar em conta os encadeamentos políticos dos artefatos culturais para além do conteúdo, isto é, suas funções sociais (FREIRE FILHO, 2005). Assim, tomamos atenção ao que bell hooks (2019, p. 32) entende por “modelos hegemônicos de ver, pensar e ser”.

Sobre os longas-metragens de animação produzidos pela Walt Disney Company, Artz (2003) os caracteriza pelas metáforas visuais, o antropomorfismo e a inserção de músicas. Baseados em mitos e códigos culturais, tais elementos forjam um escape cinematográfico, viabilizando temas populares de crescimento e maturidade, a busca pelo amor, felicidade e aceitação. As produções não só ganham sucesso nos Estados Unidos, mas também no âmbito internacional, uma vez que a animação é um dos modos globais de comunicação mais assertivos. Sem a necessidade de legendas, os personagens tornam-se multi-linguísticos, facilitando a distribuição e recepção dos filmes em diferentes territórios. Aliada a isso, as técnicas de animação — “imagem, tamanho, movimento, cor, iluminação e continuidade” (ARTZ, 2002, p. 3) — permitem a rápida alteração gráfica para endereçar significados.

É neste sentido que Giroux (2001) explica como a cultura visual da Disney permeia entendimentos sobre o passado através das reconfigurações histórico-culturais presentes em suas narrativas. Ou melhor, além das particularidades lúdicas, nostálgicas e fantásticas, os longas-metragens produzem certos saberes sobre os papéis de gênero e a identidade coletiva norte-americana ligada às diferenças coloniais e raciais, de modo a tentar excluir os sentidos subversivos da memória. Desse modo, ademais das instituições tradicionais de conhecimento, a cultura popular de mídia também é pensada pelas ferramentas conceituais da pedagogia crítica, em uma interpretação das teias de relações entre conhecimento e poder refletidas no

interior desses artefatos culturais. Portanto, quais seriam os saberes endereçados por essas narrativas que dizem respeito às culturas não-ocidentais? Quais são os significados imbricados no interior dessas imagens? Ainda mais adiante, quais são as vozes sociais e ideologias que atravessam a produção dessas animações, bem como a construção de certas visualidades e modos de olhar?

Olhando especificamente para a franquia Disney Princess, Mitchell-Smith (2012) aponta que a trajetória da realeza não-ocidental e não-branca começa em 1992, com o lançamento de *Aladdin* (1992), que se passa em uma cidade fictícia no que hoje seria o Oriente Médio. Após isso, os lançamentos foram seguidos por *Pocahontas* (1995), *Mulan* (1998), *A Princesa e o Sapo* (2009) e, mais atualmente, *Moana* (2016). Percebe-se que, a despeito das diferenças étnicas e raciais das princesas, todas elas são localizadas em um intervalo de tempo específico anterior ao mundo moderno, de modo que suas culturas são postas como “medievais” ao longo dos enredos. Seja pela rejeição às regras conjugais, pelo desafio às normas morais de sua tribo ou às leis do exército que proíbem a inserção de uma mulher, as protagonistas levam características de uma lógica moderna que não só as fariam divergir, mas também libertá-las e “empoderá-las”¹⁷ dos valores não-ocidentais representados como única e exclusivamente antigos, atrasados e repressivos. Entretanto, devemos nos atentar para o seguinte impasse nas análises midiáticas sobre tais artefatos:

Se as princesas modelam valores modernos e americanos, elas estão abertas às críticas de que não estão representando verdadeiramente os membros de suas culturas, mas que são americanas veladas. Por outro lado, se as princesas se comportam de maneiras tradicionais e culturalmente sancionadas, elas estão abertas às críticas de que cederam suas vozes ou agências, submetendo-se aos sistemas de valores conservadores, antiquados e principalmente anti-feministas. (MITCHELL-SMITH, 2012, p. 211, tradução nossa)

Em tal caso, observamos que as animações possuem um contexto enunciativo, uma vez que são endereçadas a partir de um lugar específico, e tem seus contos e lendas contadas desde um tempo, cultura e história específicas. Isso implica afirmar que as formações desses posicionamentos representacionais constituem certos regimes de conhecimento do Ocidente sobre o Oriente, ora sujeitando-os ao lugar do ‘Outro’, de marginalidade ao discurso dominante

¹⁷ Ressaltamos tal termo em aspas devido sua constante apropriação e ressignificação em relação à conotação original ao longo dos processos sociais. Na análise de Sardenberg (2006), o conceito vem sendo usado de modo indiscriminado dentro das ordens políticas. Para ela, o “empoderamento” diz respeito a um processo pela autodeterminação de mulheres e pela mudança estrutural das instituições e legislações patriarcais. Ele ocorre em instâncias cognitivas, psicológicas, políticas e econômicas. Assim, mais do que um aspecto individual, trata-se de uma ação coletiva.

por meio de uma perspectiva aparentemente diversa e multicultural (HALL, 1996). Desse modo, o argumento deste capítulo refere-se à reflexão do conceito de orientalismo enquanto categoria de análise crucial para entendermos as representações das princesas Disney. Salientamos — como trata Hall (1996) — que não propomos uma espécie de historicização do que seria de fato uma identidade amarela ou asiática ante às representações mediadas, mas apreender os movimentos dessas tomadas ambivalentes de posições de sujeitos.

5.1 MODOS DE VER, MODOS DE PENSAR: CONSIDERAÇÕES SOBRE ORIENTALISMO

É assim, pois, que se cria uma única história: mostre um povo como uma coisa, como somente uma coisa, repetidamente, e será o que eles se tornarão [...] A única história cria estereótipos. E o problema com estereótipos não é que eles sejam mentira, mas que eles sejam incompletos. Eles fazem uma história tornar-se a única história.

(Chimamanda Ngozi Adichie, em *O perigo da história única*, 2009)¹⁸.

A epígrafe acima é um recorte do discurso da feminista e escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie sobre a capacidade que as histórias possuem de humanizar ou tirar a dignidade de certos grupos de sujeitos, sobretudo aqueles considerados “outros”, como africanos, mexicanos e palestinos. A autora exemplifica essas estruturas de poder definidoras a partir da literatura, da cobertura midiática e de como os registros históricos apagavam as criações coloniais dos estados não-ocidentais. A quem compete a produção de uma história singular? Quem tem o poder de sancionar, marcar e delimitar as características aparentemente inerentes a certos corpos, etnias e raças? Por outro lado, quais são as rupturas, resistências e ressignificações desses sujeitos? De certo modo, nos parece que essa fala serve de um exemplo inicial importante para compreendermos o que é o Orientalismo.

São os teóricos e teóricas formadores dos Estudos Pós-Coloniais que desenvolvem produções intelectuais seminais sobre as problemáticas das práticas discursivas ocidentais em diferentes âmbitos do conhecimento. Na elucidação de Bhabha (1998), estas críticas se deslocam enquanto intervenções contra as representações discriminatórias dos sujeitos colonizados, seja do que se define como Terceiro Mundo ou de qualquer outra divisão entre

¹⁸ Trecho da palestra de Chimamanda Ngozi Adichie no TED Talks, de 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg>. A versão escrita está disponível em: <https://www.geledes.org.br/chimamanda-adichie-o-perigo-de-uma-unica-historia/>.

Norte e Sul, Leste e Oeste. O cerne do pós-colonial está nas revisões e desconstruções de certos antagonismos produzidos pelos sistemas coloniais modernos, como as categorias hierárquicas de raça, sexo e gênero viabilizadas por uma produção ficcional de conhecimento considerada neutra e axiológica, aparentemente racional e positivista, afastada de qualquer relação de poder. Logo, além de problematizar a perspectiva moderna de progresso e de uma sociedade modelo a ser seguida, esses estudiosos buscam um rompimento com a teorias de dependência, isto é, com a violência epistêmica que visa “constituir o sujeito colonial como Outro” (SPIVAK, 2010, p. 47), normatizando determinadas narrativas da realidade.

Entretanto, ainda de acordo com Bhabha (1998), abordar o prefixo “pós” — pós-estruturalismo, pós-colonialidade, pós-modernidade e suas respectivas características, por exemplo — não significa uma superação ou oposição de determinado tempo passado, já que isso só aconteceria caso as tomadas de poder dos sujeitos “outros” fossem expandidas. Na verdade, falamos de um tensionamento dos limites epistemológicos eurocêntricos que funcionam como fronteiras para as narrativas dissidentes. Ao revelá-los, conseguimos compreender as assimetrias do mundo moderno, mas ao mesmo tempo as hibridações movediças que põem em xeque as noções conceituais de cultura, nacionalidade e etnia, essas que são formadas nos entre-lugares. É este processo que constitui o terceiro espaço, ou seja, um lugar de combinações e novas formações de estruturas de significados e sentidos, em uma rejeição a qualquer perspectiva essencialista de identidade. Desse modo, podemos pensar nas diferenças culturais e coloniais enquanto produtoras de sujeitos múltiplos e antagônicos a serem constantemente traduzidos pelos jogos de linguagem e representação, em oposição à um emolduramento universalista e contingencial de “diversidade” e “multiculturalismo” (BHABHA, 1996; MENDONÇA, 2019).

É neste campo científico¹⁹ que Said (2007) postula sobre o “Oriente” como invenção do “Ocidente”, perspectiva necessária para nossa pesquisa. Nascido em Jerusalém e de origem palestina, o professor e ativista político teve sua formação acadêmica dividida entre o Líbano, Egito e principalmente nas universidades norte-americanas de Princeton e Harvard. Assumindo a interculturalidade e ambivalência de sua identidade, bem como o sentimento de estranheza

¹⁹ Por campo científico, trazemos a definição de Lopes (2006, p. 17, grifo da autora), alinhada a Pierre Bordieu: “[...] enquanto sistema de relações objetivas entre posições adquiridas, é o lugar, o espaço de jogo de uma luta concorrencial pelo monopólio da *autoridade científica* definida, de maneira inseparável, como capacidade técnica e poder político”. Assim, nossas escolhas e posições científicas são também políticas.

em relação às línguas inglesas e árabes²⁰ (SUBERCASEUX, 2005), o estudioso imprime a própria experiência de estar fora do lugar, das representações colonialistas sobre o Oriente e mundo árabe no seu itinerário epistemológico, teórico e metodológico.

Ao contrário do que se pensa, os polos duais de “Ocidente” e “Oriente” não são cargas de significados monolíticos, mas elaborações discursivas que são estruturadas ao longo da história e política. Said (2007) explica que a gênese dessa invenção se dá na invasão de Napoleão no Egito durante o século XVIII, o qual produz uma construção semimística a ser constantemente (re)elaborada e (re)inventada. Por esse motivo, o autor deixa claro que não há, de fato, uma identidade real e inerentemente oriental, uma vez que tais categorias são protagonizadas por sujeitos igualmente políticos e sociais, figurando torções, silêncios e desfigurações. Como ele bem aponta, “a história é feita por homens e mulheres, e do mesmo modo ela também pode ser desfeita e reescrita.” (SAID, 2007, p. 14)

Um conjunto de lógicas orientalistas pressupõe uma invenção de lugares, paisagens e experiências exóticas, quer dizer, uma espetacularização do Outro que tanto produz formações simbólicas, culturais e identitárias, quanto inscreve a diferença em um terreno de conflito e hostilidade (HALL, 2016). Essa noção ambivalente se encaixa em três definições e instâncias, como explica Said (2007): a primeira se dá no nível acadêmico, composto por todos aqueles que pesquisam e estudam sobre o “Oriente”, de modo que o Orientalismo se torna uma disciplina. A começar pelo século XIV até o século XVIII, tais estudiosos eruditos se voltavam para a compreensão dos textos bíblicos, por exemplo. Já a partir do século XIX, intensifica-se a formação de sinólogos e especialistas do mundo islâmico. É bem verdade que “os estudos orientalistas abrangem aparentemente tudo, desde a edição e tradução de textos, até estudos de numismática, antropologia, arqueologia, sociologia, economia, história, literatura e cultura em toda civilização asiática e norte-africana conhecida, antiga e moderna” (SAID, 2007, p. 88).

É necessário destacar, contudo, que apesar desses saberes serem considerados neutros e objetivos, eles diziam respeito a noções eurocêntricas sobre características aparentemente inerentes à um povo homogêneo do “Oriente”. Tendo o homem ocidental e branco como medida de todas as coisas, não era incomum que escritores, comerciantes e cientistas representassem identidades não-ocidentais como avessas a qualquer perspectiva moderna de progresso, sempre relacionadas ao atraso, às culturas “menos avançadas” que deveriam ser tuteladas e administradas por uma ordem ocidental racional e lógica em detrimento de

²⁰ Em sua autobiografia chamada *Fora de lugar* (2004), Edward Said (2004, p. 14) afirma: “eu nunca soube que língua falei primeiro, se árabe ou inglês, ou qual das duas era realmente a minha acima de qualquer dúvida”.

despotismo, fraqueza e irracionalidade. Said (2007) aponta que tal fenômeno era justificado por meio das teorias de determinismo biológico e darwinismo social que engajaram divisões binárias entre raças e culturas para a própria definição do que seria “humano” ou de quem seria um sujeito capaz de tornar-se representado. Portanto, o discurso colonial:

É um aparato que se apoia no reconhecimento e repúdio de diferenças raciais/culturais/históricas. Sua função estratégica predominante é a criação de um espaço para ‘povos sujeitos’ através da produção de conhecimentos em termos dos quais se exerce vigilância e se estimula uma forma complexa de prazer/desprazer (BHABHA, 1998, p. 111).

O segundo eixo do Orientalismo opera sob epistemologias que partem da distinção entre “Ocidente” e “Oriente” enquanto conceitos unificados, homogêneos e ontológicos. Quando presentes em metodologias e técnicas de análises e pesquisas, elas não só acabam por acentuar tal polaridade como desenvolvem uma universalização e também o apagamento da heterogeneidade presente nessas categorias (SAID, 2007). Este é um elemento de crítica para Spivak (2010), pois a estudiosa nota que determinados esforços teóricos sobre poder ou resistência, por exemplo, não compreendem a divisão internacional do trabalho e como tal produção colonial afeta as próprias noções epistêmicas de sujeito e subalternidade.

O terceiro aspecto fundador se dá no campo material e histórico do discurso, cujo papel está na produção, descrição e colonização do “Oriente”. Said (2007) revisita a lógica foucaultiana de formações discursivas, de maneira a considerar que os jogos de memórias discursivas e ideologias apagam, reconstroem e reconfiguram percepções, mapas conceituais e conhecimentos. O “Oriente” é orientalizado por meio do imaginário, do vocabulário e de corpos teórico-práticos imbricados nas instituições políticas, econômicas e sociais. Mais do que simples fantasias, o Orientalismo é contornado por um sistema de conhecimentos e representações a serem endereçados nas escolas, universidades, museus e sobretudo na cultura de mídia. Voltamo-nos especificamente para este último elemento citado, conforme o crítico explica que, diferente do panorama britânico e francês, após a Segunda Guerra Mundial, no século XX, os norte-americanos tornam-se centrais para a aceção do Orientalismo enquanto parte das Ciências Sociais. Said (2007) afirma que se antes a Grã Bretanha e França focaram nos estudos filológicos graças à uma preocupação católica, os Estados Unidos começam a ver os estudos sobre o “Oriente” como um terreno de aplicação e ação política.

Com efeito, torna-se crucial compreender o “Oriente” fora de um espectro genérico e unitário, posto que há diferentes caldos culturais entre as diversas civilizações, línguas e etnias entre esses polos binários (SPROVIERO, 1998). Neste sentido, entendemos tal definição como

um elemento contestado que, na verdade, se divide em sub-regiões plurais: Extremo Oriente (composto pela China, Japão e Coréias), Sul da Ásia (formado por países como Índia, Paquistão, Nepal e outros), Sudeste Asiático (que compreende Tailândia, Filipinas, Vietnã, Cingapura e outros) Ásia Central (que compõe países como Afeganistão e Cazaquistão), Norte da Ásia (Rússia e Mongólia) e Oriente Médio (que compreende países como Arábia Saudita, Irã, Iraque, Israel, Líbano e Síria) (RIBEIRO E., 2010). Tendo isso em mente, Bueno A. (2012, p. 13) reflete: “qual a semelhança que existe entre um chinês e um árabe? O que aproxima um egípcio, um tajique e um vietnamita? Devemos ter muito cuidado ao empregar o termo ‘oriental’ como se fosse uma coisa só, do mesmo modo que temos cautela ao afirmar que algo é ‘ocidental’”.

Enquanto sustentáculo da arquitetura teórico-metodológica saidiana, outro conceito que toma um lugar central para o entendimento dos processos discursivos orientalistas é a definição de hegemonia em Antonio Gramsci. Para este, há uma divisão analítica entre as esferas da sociedade civil — de caráter não coercitivo, da ordem das ideologias e visões de mundo, como escola, igreja e imprensa — e da sociedade política — caracterizada pelas instituições estatais e mecanismos de repressão, como o exército e polícia. É neste primeiro plano citado que circulam as disputas discursivas e relações de poderes pela afirmação de um consenso. Daí o entendimento de hegemonia como a conquista desse mesmo consenso por parte de um bloco de classes sobre as outras. Essa articulação é bastante cara ao Orientalismo, na medida em que ele mais resulta de uma organização simbólica da cultura dominante ocidental por meio da linguagem — códigos, convenções e tradições — *sobre* o “Oriente” do que o “Oriente” *em si*. É importante destacar que não se trata de uma direção desenvolvida somente no âmbito econômico e político, mas também no campo da cultura, seus sistemas de representação e produções epistemológicas que pretendem uma universalização (ALMEIDA, J., 2011). Desse modo, os endereçamentos midiáticos tornam-se elementos-chave para esse processo, uma vez que funcionam como uma das âncoras para as formações identitárias a partir dos saberes que circulam em diferentes níveis sociais (MORAES, 2010).

Said (2007) reitera este raciocínio ao criticar qualquer distinção bruta entre cultura e política, uma vez que quem as produzem está igualmente envolvido nos contextos sociais. Portanto, não haveria qualquer espectro apolítico ou inocente, já que a sociedade política, em sua hegemonia cultural, transfere suas ideologias para os segmentos da sociedade civil. Ainda, se considerarmos este complexo como componente das lógicas orientalistas, é justo dizer que ele não age por um mero reflexo ou ação passiva, mas por negociações, embates e intercâmbios entre os saberes que formam o poder político, intelectual, cultural e moral. Também não significa afirmar que os terrenos da cultura são aviltados, pois, na verdade, devem ser

entendidos na qualidade de sistemas produtivos de confluências entre os autores — seja de cunho científico, da literatura ou de longa-metragens, como a animação de *Mulan* (1998) que estudamos aqui — e os modos orientalistas de pensar e olhar que os atravessam graças às ideologias, memórias discursivas e a própria História.

A esta altura, dado que procuramos evidenciar as lógicas de produção como polo formador de um longa-metragem de animação que endereça pistas culturais sobre identidades não-ocidentais, buscamos empreender os planos metodológicos também propostos por Said (2007). Eles buscam detectar a localização e formação estratégica de determinado texto cultural. O primeiro ponto objetiva detalhar a posição do autor em relação ao artefato cultural que ele mesmo desenvolve, ou seja, de que maneira constrói a estrutura narrativa, os dispositivos estilísticos/imagéticos e como ele procura situar o leitor a partir da projeção de certos endereçamentos que tratam de cultura, gênero e raça (ELLSWORTH, 2001). Por sua vez, o segundo elemento caracteriza o entendimento de como tal texto se baseia em outros materiais para obter sentido, ao passo que ele mesmo também se torna referência sobre o “Oriente”. Em uma análise, “os dados a serem observados são o estilo, as figuras de retórica, o cenário, os esquemas narrativos, as circunstâncias históricas e sociais, e *não* a correção da representação, nem sua fidelidade a algum grande original (SAID, 2007, p. 51, grifo do autor).

Shohat e Stam (2006) notam que o discurso eurocêntrico e colonial é complexo, instável e múltiplo, fazendo parte dos romances literários, campanhas publicitárias, filmes, animações, música, arquitetura e turismo. É no terreno do popular, do cotidiano, do vivido e das mediações que o eurocentrismo se desenvolve. Conforme retomamos nosso objeto de estudo, uma animação que está inserida em um contexto específico das produções cinematográficas, também entendemos o discurso por “um arquivo de imagens e afirmações transindividuais e multiinstitucionais que formam uma linguagem comum e que permitem representar o conhecimento a respeito de um determinado tema” (SHOHAT E STAM, 2006, p. 44). Essas formações discursivas permitem o surgimento de uma linguagem e estética capazes de compor as qualidades do que seria “tipicamente oriental”, ou melhor, uma cadeia de generalizações dos sujeitos subalternos desde a produção dos filmes até a narrativa e recepção deste conteúdo.

Os pesquisadores supracitados ainda apontam que a característica de uma narrativa considerada “universal” dentro do cinema *mainstream* hollywoodiano — que atenderia aos diferentes públicos de culturas e territórios distintos — é, na verdade, construída a partir de pontos de referências ocidentais para uma audiência igualmente ocidental e de ideologias econômicas liberais. Esta parece ter sido uma questão importante para os artistas de *Mulan* (1998), se recapitularmos algumas falas de diretores e designers no *artbook* chamado *The Art*

of *Mulan* (1998). A começar por Tony Bancrot, co-diretor da animação, que na época afirmava: “[...] essa é uma lenda muito adorada pelos chineses. Também sabíamos que não íamos fazer um filme chinês. [...] Não somos chineses. Temos uma sensibilidade diferente, um estilo diferente de contar histórias.” (KURTTI, 1998, p. 26, tradução nossa). Do mesmo modo, o designer e animador Chen-Yi Chang explicava alguns obstáculos:

[...] Um era os ocidentais que tinham uma ideia estereotipada sobre como chineses antigos deviam parecer. Quero dizer, tipo, bigodes longos e tranças. Totalmente falso. Então, fiquei pensando, ‘se eu apresentasse a aparência *real* da China antiga, eles iriam ficar chocados, e provavelmente iriam pensar que eu não fiz nenhuma pesquisa’. O outro grupo de audiência eram os chineses, muitos dos quais cresceram, assim como eu, assistindo a programas de TVs com orçamentos reduzidos e filmes que utilizaram a cultura da Dinastia Ming para representarem todas as dinastias passadas, o que é totalmente errado. Se eu voltar para o tempo no qual *Mulan* pode ter vivido e criar uma representação mais real sobre essa época, os chineses podem se chocar, porque não são muitos aqueles que sabem sobre isso. (KURTTI, 1998, p. 94-95, tradução nossa)

Neste ponto, Shohat e Stam (2006) percebem certas contradições que julgamos importante destacar no que se diz respeito aos longas-metragens enquanto sintomas dos processos sociais estimulados tanto na produção quanto circulação e recepção. Mesmo considerando o histórico de infra-estruturas tecnológicas e o mercado global que prioriza a produção e distribuição da indústria cinematográfica ocidental em detrimento dos países do Sul global, não podemos entender o “Ocidente” como uma entidade monolítica, unidimensional e única transmissora cultural para um “Oriente” passivo, que sofre uma americanização total pela cultura de mídia. Em vez disso, atinge-se uma situação de coexistência entre o global e local, ocorrendo apropriações que desenvolvem diferentes interpretações e fluxos de imagens.

Fazendo eco às reflexões de Arjun Appadurai, Shohat e Stam (2006, p. 64) explicam que “os EUA não são mais os manipuladores de um sistema global de imagens, mas apenas um modo dentro de uma complexa construção transnacional de ‘paisagens imaginárias’”. Esse cenário pode ser ilustrado pelo impacto das telenovelas mexicanas desde os anos 1990, bem como dos folhetins brasileiros a serem transmitidos em diferentes emissoras ao redor do mundo, com diferentes versões de diferentes nacionalidades. Compreendem-se também os animes lançados em *streamings* norte-americanos, concebidos no Japão e produzidos na Coreia do Sul. Além disso, considera-se os longas-metragens de Hong Kong e, mais recentemente, o consumo dos dramas sul-coreanos e das músicas dos artistas de *k-pop*.

Urbano (2018, p. 29) corrobora ao explicar que se o pop — em sua qualidade direcionada ao popular, ao raciocínio de mercado e ao entretenimento — era visto como uma

“evidência fundamental da ‘americanização’ de outras culturas”, houve uma necessidade de pensar o fenômeno sob um olhar crítico e plural, levando em consideração os contrafluxos midiáticos e culturais de países não-ocidentais, especificamente os do Extremo Oriente, além de suas distintas estruturas e organizações de produção, circulação e recepção. Conforme a pesquisadora pontua, os esforços se apresentam enquanto uma reação à globalização por meio de princípios de herança confucionista — isto é, “valores como a lealdade e o consenso, bem como a família, em relação ao individualismo e a lógica competitiva, mais valorizados na cultura ocidental [...]” (URBANO, 2018, p. 32). Somado a isso, tal afirmação nacional é desempenhada tanto por ações mercadológicas e políticas quanto por estratégias que tomam os produtos ocidentais como orientação, mas que logo em seguida os reconfiguram a partir de suas próprias noções locais, formando um terceiro texto (MENDONÇA, 2019).

A mediação de tais relações mercadológicas e cultura visual de mídia desloca a diferença para o terreno da hibridização. Segundo Ribeiro R. e Silva A. (2015), as práticas híbridas fragmentam os eixos antes considerados autônomos da identidade cultural, resultando mais em uma constante apropriação e ressemantização dos signos e imagens do que uma busca de significado fixo e totalizante. Em vez da pressuposição de uma relação binária entre os sujeitos — seja entre Oriente/Ocidente, centro/periferia, Norte/Sul etc. —, as produções de sentido no contexto global se tornam desterritorializadas, transpondo as fronteiras por meio das diversas torsões que ela sofre. Lidamos, então, com códigos simbólicos inacabados, fluídos e moventes. É essa junção que vai marcar o híbrido pela sua criatividade, mas tensão, pela sua negociação, mas embates nem sempre equilibrados

Retomando o raciocínio de Shohat e Stam (2006), nota-se também a complexidade da busca por uma discussão “corretiva” sobre as representações presentes nos filmes, ou seja, uma tendência em determinados trabalhos acadêmicos de apontar o que seria mais condizente ou não com a “realidade”, como se pudessem existir textos midiáticos perfeitos e narrativas realizadas por sujeitos localizados em um marco-zero de revolução e resistência pura. Da mesma maneira que há efeitos concretos e sociais a partir das representações endereçadas pelos textos audiovisuais, nos parece viável dizer que esses mesmos jogos simbólicos de linguagem não são transparentes e tampouco nos permitem acessar o que de fato seria “real” ou qualquer espécie de “verdade única”. Portanto, o que buscamos afirmar é que não se trata de somente produzir uma análise que se esforça para entender os níveis de “fidelidade” preexistentes dentro de certo texto cultural, mas compreender suas formações discursivas mediadas por ideologias sociais, históricas e econômicas. Nos vemos diante de “um ato de interlocução contextualizada entre produtores e receptores socialmente situados” (SHOHAT; STAM; 2006, p. 265).

Sob esse viés, consideramos o debate interseccional que bell hooks (2019) promove sobre cultura, raça e etnia dentro das políticas de representação, a qual registra uma comodificação²¹ do Outro e uma fascinação ocidental pelo “primitivo”, especialmente na cultura de mídia. Para a teórica feminista, a diferença opera como uma válvula de escape da cultura dominante, cuja necessidade de afirmar uma pluralidade cultural acaba por emular características, elementos estéticos e estilos de vida não-ocidentais e não-brancos de acordo com referências e modelos de identificação do Ocidente. Em outros termos, mesmo que a diversidade seja — em um primeiro panorama — percebida como transgressora e disruptiva em relação às representações centradas nos contextos ocidentais, a Outridade²² pode ser consumida enquanto busca por um passado exótico e idílico, em uma descontextualização de sua localização na história, bem como de seus significados e suas ordenações políticas.

Por isso, não apenas o debate em torno das imagens positivas e negativas/estereotipadas é fundamental, mas sobretudo a contestação sobre os próprios modos de ver, sobre a relação entre o prazer e as produções de certas visualidades, formando o que bell hooks (2019) denomina como um ponto de vista. Esse olhar opositor e crítico registra as relações culturais, raciais e de gênero no interior dos endereçamentos das narrativas, e propõe, a partir da autodefinição dos sujeitos não-ocidentais e racializados, diferentes horizontes de identificação e experiência. Significa ir além de um mapeamento das origens de certos contos ou de um “passado imutável” de determinadas lendas adaptadas pela Walt Disney Company, objeto desta pesquisa. Pelo contrário, dizemos respeito à compreensão das hibridações, produções e reconfigurações das identidades culturais e de gênero presentes nessas animações, bem como suas discontinuidades. Este deslocamento nos permite entender o cinema “não como um pobre espelho erguido para refletir o que existe, mas sim como essa forma de representação que é capaz de nos constituir como sujeitos e temas de novos tipos, permitindo-nos, por conseguinte, descobrir lugares *desde* os quais falamos.” (HALL, 1996, p. 75, grifo do autor).

Dado o plano conceitual exposto acima, os dispositivos orientalistas podem ser analisados também em outro longa-metragem da Walt Disney, a citar *Aladdin* (1992), dirigido por John Musker e Ron Clements. Adaptado do conto árabe *Aladim e a Lâmpada Maravilhosa*,

²¹A comodificação do Outro surge no mesmo sentido de *commodities*, a transformação de culturas não-ocidentais e não-brancas em mercadorias a serem produzidas e consumidas pelos diferentes públicos. bell hooks (2019) ilustra essa situação a partir da problematização das campanhas publicitárias de moda.

²²Citando bell hooks (2019, p. 66), a acepção de Outridade “trata de um ‘outro’ que não é psicanalítico nem etnográfico (qual poderíamos nos referir falando em ‘alteridade’), mas de uma pessoa às vezes próxima, da nossa convivência, cujas diferenças que a constituem em termos de raça/gênero são tratadas como algo exótico”.

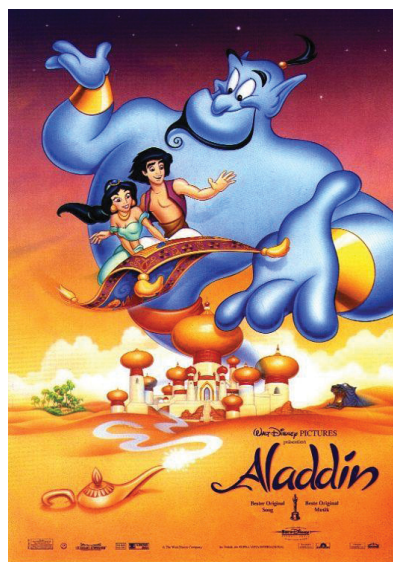
do clássico da literatura *As Mil e Uma Noites*, a animação traz a estória de um jovem pobre e sonhador que perambula pela cidade fictícia de Agrabah, no Oriente Médio. Ele encontra Jasmine, princesa e filha do Sultão, uma garota rebelde, frustrada com sua vida no palácio e com a lei que a obriga casar com um príncipe. Ao ser coagido por Jafar, conselheiro do Sultão, a entrar em uma caverna para capturar uma lâmpada mágica, Aladdin conhece Gênio, o qual lhe concede o desejo de virar um príncipe para conquistar Jasmine. Apesar de desenvolver sentimentos pelo rapaz, a princesa logo descobre a verdadeira identidade de Aladdin, mas acaba o perdendo. O casal enfrenta a ambição de Jafar, vilão que buscava se tornar a autoridade mais poderosa de Agrabah. Por fim, Jasmine consegue convencer seu pai de que mude as leis, de modo com que ela possa se casar com quem quiser, sem perder seu reinado.

Como explica Breder (2013), apesar de Jasmine ser a única personagem da franquia Disney Princess que não é a protagonista de seu respectivo filme, ela é a primeira princesa de raça/etnia não-branca, também entrando para o hall de princesas determinadas, rebeldes e defensoras de seus próprios ideais. Vale ressaltar o alinhamento mercadológico de tal animação aos movimentos econômicos de globalização e às demandas temáticas que tomaram os anos 1990, como identidades multiculturais, os movimentos feministas e, ao mesmo tempo, o ideal do *american way of life*, isto é, o caráter de liberdade e diplomacia (ALMEIDA, R., 2020).

FIGURA 8 - PÔSTER DE *ALADDIN* (1992) FIGURA 9 - PÔSTER DE *ALADDIN* E JASMINE



FONTE: IMP Awards



FONTE: IMP Awards

Na avaliação de Aguiar (2014), apesar do mote aparentemente irreverente de Jasmine, a personagem não se mostra tão disruptiva, uma vez que ela acaba por confiar em Aladdin sem ao menos conhecê-lo, sendo salva pelo rapaz ao longo da narrativa e, finalmente, casando-se

com ele. Por mais que a princesa se mostrasse crítica à tradição de seu pai, em certo aspecto, Jasmine acaba por reiterar os valores do Sultão, já que, mesmo optando por um amor escolhido por si mesma, ela se vê sob a proteção de uma figura masculina. Sendo necessário traçar uma análise para além das categorias de gênero, a autora supracitada aponta que a produção de *Aladdin* (1992) localiza-se no momento histórico do fim da Guerra do Golfo, em 1991. Desse modo, algumas adaptações ocorreram, como a mudança do nome da cidade da animação de “Bagdá” para “Agrabah”, que se traduz do árabe para “o mais estranho”. A começar pela caracterização urbana, o palácio do Sultão remete ao Taj Mahal, na Índia, produzindo endereçamentos que achatam as diferenças culturais e geográficas no interior de um “Oriente” visto como unidimensional. Tal lugar é representado como um deserto exótico, mágico e encantador, mas ao mesmo tempo misterioso, com indivíduos trapaceiros e comerciantes que penalizam o roubo com penas de morte. Por isso, Aguiar (2014) postula que, ao longo das canções presentes no longa-metragem, os árabes são retratados como sujeitos bárbaros, vingativos, primitivos e com senso duvidoso de justiça.

Essa dimensão alinha-se também à própria construção de vilania do personagem Jafar, visto que, segundo a estudiosa citada, é caracterizado de modo pejorativo. Da mesma forma, seus cúmplices são desenhados em tons de peles retintas, com aparência descuidada, turbantes, barbas longas e sem dentes. Outra questão toma lugar também na dublagem da animação, posto que “somado a esses ‘atributos’, na versão em inglês – ao contrário dos mocinhos Jasmine, Aladdin e Sultão –, são estes os com o sotaque mais carregados e que remetem à caricatura do árabe” (AGUIAR, 2014, p. 42).

Souza, P. (2020) destaca o hibridismo nas produções de *Aladdin* (1992), resultado das negociações, embates e descontinuidades entre diferentes culturas, especificamente norte-americanas, árabes e indianas. Quanto à figura de Jasmine, a personagem se alinha às perspectivas do movimento feminista ocidental, endereçando discursos e saberes sobre mulheres não-ocidentais como inerentemente vítimas de opressão de uma cultura patriarcal, em contraste às mulheres liberadas do “Ocidente”. Sendo um dispositivo para a universalização e identificação do público ocidental com Jasmine ou não, ocorre uma padronização da categoria de gênero, de modo a desconsiderar outras dimensões de cultura, raça e classe, bem como descontextualizar a realidade e demandas próprias das mulheres árabes. Há que considerar o feminismo islâmico como um movimento que luta tanto pela independência cultural e política quanto pela equidade de gênero nos países do Oriente Médio. Conforme explica Aguiar (2014), ele constitui a luta histórica pela autodefinição e compartilhamentos sociais entre homens e mulheres por meio de interpretações emancipatórias do Islã e do Alcorão. Trata-se de uma

terceira via que combate as opressões de gênero perpetuadas, mas que recusa os parâmetros ocidentais, brancos e liberais do que seria uma “libertação feminina”.

Em síntese, buscamos tratar do Orientalismo para além de uma simplificação binária entre “Oriente”/“Ocidente”, centro/periferia, produtor/consumidor, uma vez que esses polos podem esconder contradições dentro de si mesmos. Como categoria de análise, entendemos a lógica orientalista não como um jogo de essência/aparência, forma/conteúdo, nem mesmo como um campo unificado de representações. De fato, não são relações simétricas ou dialéticas, mas descentralizadas e irregulares, nas quais os papéis do “eu/outro” e “adversário/alvo” são ambivalentes e cambiantes (BHABHA, 1992). Por isso, torna-se a pensar nas produções da Walt Disney, especificamente de *Mulan* (1998), como parte de uma economia global cultural que é sobreposta e disjuntiva, produzindo uma paisagem midiática que viabiliza sistemas conceituais de imagens, narrativas e identidades étnicas e de gênero (APPADURAI, 1990). Em meio ao repertório das mediações comunicativas, nos deslocamos analiticamente da diferença para as hibridações, a compreender as apropriações, combinações e transformações nem sempre igualitárias que são endereçadas nas narrativas das disneyficações (CANCLINI, 1999).

6 “UMA NOIVA MAIS QUE EXEMPLAR, TRAZ MAIS HONRA A TODAS NÓS”: A REALEZA DA WALT DISNEY E A CATEGORIA DE GÊNERO

Princesas belas, delicadas e bondosas. Príncipes viris, bonitos, corajosos e fortes, prontos para salvá-las de madrastas vaidosas, invejosas e cruéis. Um amor romântico — e heterossexual — capaz de trazer um final feliz para os reinos encantados, repletos de harmonia. Pode-se afirmar que essas são as características de alguns personagens da franquia Disney Princess. Apesar de serem artefatos culturais que não produzem significados fechados e estáticos, privilegiam endereçamentos que tratam de preferências ao apelo estético/padrões de beleza, à passividade e ao matrimônio como um destino a ser traçado. Do mesmo modo, desenvolvem papéis sociais masculinos e femininos sob uma lógica conservadora, burguesa e aristocrática, de jeito que tais figuras como *A Branca de Neve* (1937), *Cinderela* (1950) e *A Bela Adormecida* (1959) se utilizam dos marcadores de classe para pontuarem o *glamour*, os vestidos magníficos e a coroa de brilhantes das princesas. Necessário assinalar também que são personagens oriundas de contos populares europeus e representadas canonicamente como brancas e magras (BUENO, M., 2012; CECHIN, 2014; KESTERING, 2017).

Após cinquenta anos do primeiro longa-metragem da Walt Disney, filmes como *Aladdin* (1992), *Pocahontas* (1995) e *Mulan* (1998) eram lançados. Já no novo milênio, *A Princesa e o Sapo* (2009) e *Moana* (2016) chegavam aos cinemas. Em suas representações, elas abarcam diferentes corpos, com personagens árabes, indígenas, asiáticas, negras e maori. Além disso, seus objetivos e perspectivas são alargados, de forma com que essas personagens sejam altivas, questionadoras e determinadas. Em vez de donzelas em perigo, são elas mesmas as heroínas. Este já era um olhar da produção de *Mulan* (1998), uma vez que Mark Henn, artista e animador da obra, afirma:

De fato, há muitas similaridades entre uma heroína da Disney para outra. A maioria dessas mulheres não estão contentes com a situação de suas vidas, mas o modo como elas lidam com isso, como cada uma lida, é bastante diferente. Jasmine não era necessariamente infeliz por ser uma princesa, mas por ficar confinada. Ela era a pobre garota rica. Bela era uma garota do interior que olhava para coisas maiores e melhores. Pocahontas tinha uma queda por seguir a estrada menos viajada, mas não era tão óbvio como a Ariel. (KURTTI, 1998, p. 126, tradução nossa)

Contudo, se nos atentarmos às articulações entre as formações sociais e a comunicação, especificamente aquela da Walt Disney Company, entende-se que os clássicos da animação trazem consigo representações conflitantes que vão além de um entretenimento transparente. Tendo em vista a expansão das personagens em brinquedos, livros, materiais escolares, roupas,

resorts e parques, Guimarães (2020) nota que, até pelo menos 2016, a franquia Disney Princesa tinha sua narrativa bastante posicionada ao discurso hegemônico do que chama de “cultura da princesa”. Esse conjunto de saberes e práticas, segundo a autora, são caracterizados pelas representações de princesas como “boas mulheres”, passivas e inocentes, ao passo que bruxas e fadas são posicionadas como “desobedientes” e de “personalidade forte”. Já os “bons homens” se adequam à figura dos príncipes e reis, enquanto os “homens maus” são definidos por elementos comuns ao das figuras de “boas mulheres”, isto é, a ingenuidade e passividade. Além disso, o que uniria as princesas dentro de um único universo/mitologia, apesar de critérios vagos estipulados pelos executivos, seria a cisgenderidade²³.

Atualmente, a marca se reposiciona na construção de uma campanha publicitária que “traz imagens de meninas reais (ditas, não animações) realizando atividades que vão da dança à luta, dos esportes terrestres aos aquáticos, passando por jogos, brincadeiras, protestos e salas de aula” (GUIMARÃES, 2020, p. 19). Concomitante a isso, a ótica pela qual as personagens são representadas também é alterada, já que agora os endereçamentos começam a priorizar “suas personalidades e características como força de vontade, determinação, bondade e curiosidade, associando-as a atitudes que empoderam meninas e geram transformação no mundo” (GUIMARÃES, 2020, p. 19). Apesar do deslocamento apontado, a autora supracitada explica que esta ação significaria mais um ruído do que de fato um rompimento com o discurso hegemônico.

Sob este plano de fundo, não é difícil afirmar que ao longo das reconfigurações que permeiam as estratégias mercadológicas da Walt Disney, as disneyficações endereçam noções de gênero que vão além dos textos midiáticos, agindo sobre os atos performativos que legitimam as marcações binárias do que é o “feminino” e “masculino”. Esses endereçamentos, articulados nos modos de produção da narrativa nos filmes da franquia Disney Princess, podem ser tensionados ao que Lauretis (2019) chama de tecnologias de gênero. Para a autora, o gênero se constitui enquanto representação e autorrepresentação que posiciona os sujeitos em determinadas classes e relações sociais. Seria ele o responsável por transformar os indivíduos de carne em osso em sujeitos políticos e históricos mediados pelos discursos.

Em consequência, o cinema — e aqui consideramos também o cinema de animação — seria parte dessa experiência que constitui um “complexo de efeitos, hábitos, disposições,

²³ Para Jesus (2012, p. 10), “chamamos de cisgênero, ou de ‘cis’, as pessoas que se identificam com o gênero que lhes foi atribuído quando ao nascimento [...] nem todas as pessoas são assim, porque, repetindo, há uma diversidade na identificação das pessoas com algum gênero, e com o que se considera próprio desse gênero”.

associações e percepções significantes que resultam da interação semiótica do Eu com o mundo exterior” (LAURETIS, 2019, p. 142), produzindo percepções das diferenças sexuais que parecem ser “naturais” e, conseqüentemente, algumas das coordenadas identitárias.

Na produção de *Mulan* (1998), essas leituras estavam consideravelmente presentes. Thomas Schumacher, à época presidente da divisão Walt Disney Feature Animation, dizia:

Fico bastante animado com o fato de que temos uma personagem principal que não se baseia em uma convenção disponível para ela enquanto mulher para atingir a grandeza, e ainda nunca se perde do fato de que ela é uma mulher, o que significa que ela foi verdadeira consigo mesma. (KURTTI, 1998, p. 189, tradução nossa, grifo do autor)

Chen-Yi Chang, artista que trabalhou na concepção estética da protagonista também afirmava:

Minha preocupação como artista chinês era que a aparência de Mulan fosse, em termos chineses, clássica, mas também moderna. Mulan traz o ideal do que chineses pensam ser bonito. Por exemplo, rosto com formato oval, sobrancelhas no formato de folhas de salgueiro, e olhos amendoados - na verdade, os chamamos de ‘olhos de fênix’. E então, lábios de cor de cerejeira, esse é o ideal de beleza da mulher chinesa. (KURTTI, 1998, p. 124)

Em certa medida, se pensarmos nas lógicas de produção como um dos eixos formadores das representações imbricadas na animação enquanto tecnologias de gênero, tais sequências ecoam o paradigma de princesamento e desprincesamento percebido por Mariz (2017). O primeiro ato se define pela busca de uma fixação de certos regimes de verdade aparentemente coesos sobre uma identidade feminina baseada em valores do século XIX, como papéis sociais de cuidado e subserviência. Já a segunda ação se trata da desconstrução dos estereótipos, com deslocamentos para a discussão de equidade de gênero e crítica ao mito do amor romântico. Ao contrário de análises deterministas, a autora destaca que ambas as práticas não se apresentam apenas como mero reflexo das imagens endereçadas pelos diversos artefatos da cultura de mídia, mas sobretudo como um processo que permeia as próprias matrizes culturais e sociais.

Essa distribuição está presente também no estudo de recepção empreendido por Bueno M. (2012), focado em crianças de ensinos fundamentais públicos e particulares. Ao comparar as longas-metragens de *Cinderela* (1950) e *Mulan* (1998), a pesquisadora nota que enquanto a primeira personagem é rapidamente lida como uma princesa, a segunda gera certas diferenças na leitura. Isso porque a audiência possui de referenciais o final feliz com um casamento/amor romântico e a estética materializada por vestidos e coroas. Logo, por Mulan vestir trajes ditos

masculinos, enfatizar mais o heroísmo do que o romantismo e apresentar cenas sombrias de batalhas, os limites do que seria uma princesa são aparentemente borrados.

Por isso a presença de diversos posts na internet que tratam da figura chinesa enquanto feminista e “empoderadora”, como o *Aqui estão todas as princesas da Disney, classificadas da menos feminista para a mais feminista do BuzzFeed*²⁴, *Não nos esqueçamos da Mulan, por favor do Valkírias*²⁵ e *O Poderoso Manifesto Feminista de ‘Mulan’*, do Tangerina Mecânica²⁶. Apesar de já termos problematizado tal perspectiva em outros trabalhos (MATHEUS NETO, 2018; MATHEUS NETO, 2020), deve-se levar em conta a posição estratégica que a animação norte-americana possui em relação à uma cultura não-ocidental e a representação de uma personagem não-branca, conforme trataremos na análise.

Portanto, neste capítulo, partimos da noção de tecnologias de gênero, pelo motivo de que a animação, por meio da hibridização e bricolagem cultural entre o “Ocidente” e “Oriente”, contrasta os papéis generificados enquanto representação. Considera-se o gênero para além da propriedade do corpo, ou seja, como um conjunto de efeitos também fabricados em comportamentos, relações sociais, instituições e aparatos tecnológicos. Para elucidar e demonstrar esse efeito de fabricação e negociação, nos valem da concepção de performatividade, enquanto categoria analítica para compreendermos as posições de sujeito projetadas pelo longa-metragem *Mulan* (1998) a partir da narrativa.

6.1 “MAS TERÁ QUE SER CALMA, OBEDIENTE E TER VIGOR, COM BONS MODOS E COM MUITO AMOR”: GÊNERO E PERFORMATIVIDADE

Quando tratamos de gênero, não é difícil detectarmos a complexidade que se constrói em torno dessa palavra que, atravessada pelos vetores políticos, é empregada enquanto conceito, abordagem, categoria de análise e epistemologia. Pensar em gênero infere em diversos entrecruzamentos de problemáticas, na coexistência de diferentes vertentes e mobilizações teórico-metodológicas (LOUIS, 2006). Longe de ser mera descrição, seu significado é contestado por diferentes corpos e sujeitos, sobretudo no interior dos pensamentos feministas, depois nos estudos gays e lésbicos e, posteriormente, nos estudos *queer*.²⁷

²⁴ <https://www.buzzfeed.com/br/beatrizserranomolina/aqui-estao-todas-as-suas-princesas-favoritas-da-di>

²⁵ <http://valkirias.com.br/nao-nos-esqueçamos-da-mulan-por-favor/>

²⁶ <http://tangerinamecanica.com.br/o-poderoso-manifesto-feminista-de-mulan/>

²⁷ Delimitamos “estudos queer” em detrimento de “teoria queer” pelo caráter auto questionador e anti engaiolante deste campo, conforme explica Melo (2014). Necessário dizer também que, apesar de considerarmos as

Valendo-se de uma análise crítica das estratégias efetivadas por diferentes vertentes de movimentos teóricos e sociais feministas ao longo da história — enfoques no patriarcado, marxismo, e psicanálise —, Scott (1995) entende o gênero tanto como um dos componentes formadores dos tecidos sociais quanto um processo de significação das relações de poder. Ocorre um afastamento de qualquer definição unidimensional e unidirecional, visto que a estudiosa procura entender a produção de gênero não por meio de um raciocínio entre causa e efeito universal, mas como produto das diversas interações atravessadas também por classe e raça que se dão na mediação da linguagem e seus bancos conceituais, considerando as agências humanas, negociações, descontinuidades, e a materialidade dos corpos nos quais ele se inscreve.

O raciocínio proposto por Scott (1995) explica as limitações de teorias que se baseiam na diferença física como um significado anterior à construção social e à historicidade do gênero, resultando em uma noção igualmente fixa e universalizante. Esse mesmo trajeto também desconsidera outras desigualdades que ensejam diretamente na própria produção discursiva, material e psíquica do gênero. A autora supracitada afirma que a concepção binária de “homem” e “mulher” são antes construções subjetivas, fluidas e contextuais. Longe de serem posições simétricas e equilibradas, tais diferenças dão significado às relações hierárquicas de poder, efetivando-se tanto no mundo social, quanto político e econômico. Uma vez que o gênero codifica e legitima definições consideradas ahistóricas e aculturais, os polos duais formados por natureza/cultura, homem/mulher, heterossexualidade/homossexualidade e ativo/passivo devem ser problematizados a fim de uma análise e desconstrução desses regimes que classificam, normatizam e — consequentemente — excluem maneiras de ser consideradas “outras”.

Esse esboço teórico-analítico, portanto, pressupõe o alargamento do conceito de poder no sentido foucaultiano. Em vez de ser concebido como unitário, repressivo e centralizado, ele na verdade resulta dos embates discursivos e das variadas instâncias sociais, políticas e econômicas que atravessam diferentes níveis, direções e extensões entre os saberes e os modos de ser (SCOTT, 1995). Assim, trata-se de um deslocamento de uma teoria geral do poder que foca na relação Estado-sociedade e centro-periferia em um arranjo de níveis acima-abaixo para uma genealogia dos pontos locais, moleculares e transitórios de poder, de maneira a considerá-

importantes críticas decoloniais ao pensamento queer realizadas por Pelúcio (2014) e Rea (2018) ou até mesmo primeiras leituras sobre perspectiva queer chinesa (MATHEUS NETO; RIBEIRO R., 2020), nossa discussão aqui recai sob a noção ocidental de gênero. Isto porque deve-se levar em conta que as lógicas de produção do filme se inserem, inevitavelmente, sob uma gramática moderna de gênero. Esta problematização, portanto, já é englobada pela dimensão do Orientalismo.

lo enquanto prática estabelecida no interior de redes de relações sociais (MACHADO, 1998). O poder não seria propriedade, um objeto ou um elemento natural e sem história, mas, nas palavras do próprio Foucault (1998, p. 183), “funciona e se exerce em rede. Nas suas malhas os indivíduos não só circulam, mas estão sempre em posição de exercer este poder e de sofrer sua ação; nunca são o alvo inerte ou consentido do poder, são sempre centros de transmissão”.

Poderíamos afirmar que o sujeito é ele mesmo produzido pelas normatizações, já que o gênero não se torna somente uma referência na edificação do poder como também o define a partir de um sistema binário que pretende ser fixo, natural e existente fora de uma contingência humana, social e histórica. Para tanto, a proposta de Scott (1995) também implica na apropriação do conceito de desconstrução em Jacques Derrida, no objetivo de contextualizar e entender como os polos duais aparentemente universais de “homem” e “mulher” são endereçados nos textos religiosos, científicos, jurídicos e, em nosso caso, nos textos midiáticos.

O foco da articulação de gênero enquanto categoria analítica recai além da busca por uma origem; mais do que isso, ele se dá na atenção aos nexos históricos de significação de determinados significantes por meio da hierarquização na linguagem e, conseqüentemente, no nível material e concreto. Por essa lógica, refletimos, dentro do contexto dessa pesquisa, de que maneira o gênero marca a produção de sentidos na narrativa de *Mulan* (1998). Essa noção fica mais clara na fala de Dean DeBlois, um dos responsáveis pela criação do *storyboard* da animação, especificamente a sequência que mostra a personagem fugindo de casa:

A Sequência Seis foi inteira sobre Mulan fazendo a transição de mulher para um soldado e deixando sua casa. [...] Ela começa em um espaço plano, e conforme a sequência anda, nos mudamos para um espaço mais profundo. Logo, quando ela se vai, não voltamos mais para esse espaço plano. (KURTTI, 1998, p. 175, tradução nossa)

A visão de Robert Aquino, animador supervisor, sobre as referências de criação para o personagem Shang também é marcada por noções de gênero e masculinidades:

Quando comecei a pensar sobre quais atores ou personalidades seriam similares a Shang, Barry Cook disse que talvez seria Clint Eastwood combinado com Bruce Lee. Lee por causa do físico, o atletismo, habilidades em artes marciais, mas com o apelo ‘macho’ de Eastwood. São neles que penso quando imagino Shang – super bacana, definitivamente no controle e disciplinado (KURTTI, 1998, p. 134, tradução nossa)

Em razão deste aporte conceitual, Pedro (2005) identifica a importância de refletir sobre a transitoriedade do corpo e dos significados pelos quais ele é marcado, no mesmo esforço que Thomas Laqueur fez em *Inventando o Sexo* (2001). Significa dizer que no século XVIII, as

diferenças sexuais eram explicadas pelas consultas à Bíblia, de maneira que o eixo vertical masculino era o único existente para se entender uma hierarquização do sexo. Por esse viés, mulheres teriam o mesmo órgão genital interno que os homens, exceto pelo fato de que lhes faltariam um calor vital, bloqueando assim o aparecimento do pênis. No século XIX, com a eclosão de pensamentos ligados ao Iluminismo e proposições científicas de cunho darwinistas que buscavam mapear, classificar e organizar os sujeitos, um modelo de dois sexos opostos e complementares é designado. Vale salientar, entretanto, que tal processo de modificação não partiu somente do discurso científico, mas da sucessão de mutações que sofriam as organizações de classes sociais, a divisão sexual do trabalho devido a industrialização e os próprios paradigmas dos feminismos (LOURO, 2016).

O mesmo ocorre com a sexualidade, que a partir desta época vira um tema central para médicos e especialistas que formam disciplinas específicas da sexologia. Sobre esse elemento, Weeks (2000) lembra que a demarcação da conduta sexual, da masculinidade e feminilidade também está vinculada à raça e culturas não-ocidentais, as quais contrastavam com a monogamia e heterossexualidade moderna. Basta citarmos os “mitos da hiper-sexualidade dos homens negros e na ameaça à pureza feminina que eles representavam, comum em muitas situações coloniais, bem como no extremo sul dos Estados Unidos.” (WEEKS, 2000, p. 42). Estendemos esta problemática também à racialização dos homens amarelos no Ocidente, que passam por uma emasculação em relação ao homem branco ocidental. Adiciona-se a aplicação de uma representação orientalista de asiáticos como minoria modelo, a fim de potencializar as propagandas contra pessoas negras (KATSUO, 2019). Soma-se também a concepção de uma submissão e docilidade sexual sobre as mulheres asiáticas (LEE; SHIMABUKO; HIGA, 2018).

Tal historização torna-se bastante útil quando pensamos na crítica empreendida por Butler (2000; 2017) sobre a aparente coesão entre natureza/cultura e sexo/gênero. Retomando a frase de Beauvoir — “não se nasce mulher, torna-se mulher” —, a filósofa nota que o “sexo” não é uma superfície dada, passiva e anterior às interpretações culturais. Se assumirmos que o próprio entendimento/conhecimento sobre aquilo que seria “natural” é mediado pela linguagem e pelos embates discursivos em seu interior, pode-se afirmar que o “sexo” é ele mesmo uma construção histórica, política e econômica. Ou seja, não seria possível acessar um corpo neutro, sem qualquer marcação de um construto social, visto que o gênero produz a própria noção de “sexo”. Esta formulação, entretanto, não busca desprezar a existência material dos corpos e seus processos hormonais e anatômicos, mas sim entender que eles só podem tomar sentidos, significados e, conseqüentemente, serem diferenciados por meio das formações discursivas.

A contestação teórica se mostra bastante frutífera, de maneira que ela permite mapear a existência de uma linearidade compulsória e binária entre sexo-gênero-desejo na qual a genitália (pênis e vagina) fixaria o gênero (masculino e feminino) que teria seu desejo orientado para seu oposto (heterossexualidade). Butler (2000) vai adiante e explica que tal ordem não é produzida por um ou outro indivíduo em específico, mas sim pelas relações de poderes. Somente quando submetidos a essa ordem que determinados corpos são considerados inteligíveis e humanos. Caso contrário, são vistos como abjetos e patológicos por escaparem da norma e estarem além das fronteiras binárias. Podemos dizer que essa ordem linear é provisória e irregular, de modo que “é no corpo e através do corpo que os processos de afirmação ou transgressão das normas regulatórias se realizam e se expressam. Assim, os corpos são marcados social, simbólica e materialmente” (LOURO, 2016, p. 83).

Importante dizer que tal crítica também é tributária não só da luta dos movimentos feministas, gays e lésbicos, mas sobretudo dos corpos atravessados pela abjeção, no sentido de perturbar a ordem, causar um ruído na linearidade/estabilidade compulsória e, por isso, ser visto com repugnância. Aquilo que irão chamar de *queer*, estranho e raro — que se traduzido para a realidade brasileira, possui o mesmo sentido que termos pejorativos como “viadinho”, “bichinha”, “sapatão”, “traveco” — propõe a ressignificação, desconstrução e implosão do discurso assimilatório e heteronormativo mesmo dentro dessas minorias. Isso porque, na década de 1980, tratavam de uma demanda por igualdade através de valores brancos, ocidentais e de classe média em meio ao vírus do HIV/AIDS. O modelo heteroreprodutivo reivindica o casamento homossexual, a inserção de minorias no exército etc. (MISKOLCI, 2012).

Na contramão disso, pensar na “nova” política de gênero significa investir em estratégias discursivas contraprodutivas, de modo que não só busque o reconhecimento da diversidade, mas sim da diferença como elemento capaz de denunciar as próprias gramáticas e organizações conceituais que buscam fixar certa identidade como um modelo legítimo a ser seguido dentro dos polos duais homem/mulher, heterossexual/homossexual, anormal/normal (LOURO, 2016). Em síntese, “o *queer* não está preocupado com definição, fixidez ou estabilidade, mas é transitivo, múltiplo e avesso à assimilação” (SALIH, 2015, p. 19)

Sob esse ângulo, Butler (2017) também vai problematizar as ferramentas de representação utilizadas para se pensar em categoria unidimensional de um “sujeito” para o feminismo, pois tratam de “[...] noções marcadamente ocidentais de opressão, e também por tender a construir um ‘Terceiro Mundo’, ou mesmo um ‘Oriente’ em que a opressão de gênero é sutilmente explicada como sintomática de um barbarismo intrínseco e não ocidental (BUTLER, 2017, p. 21)”. Segundo sua explicação, as vias de representação só são dadas aos

indivíduos que possuem uma mínima condição de inteligibilidade e humanidade marcada, de jeito que ao pensarmos a produção de identidade sobre uma série de afirmações e negações, certos corpos são demarcados e excluídos. Logo, conceber uma identidade universal coerente, regular e ontológica reiteraria a subalternidade daqueles que não estão dentro desses limites conceituais e também descontextualizaria outros modos de opressão que os atravessam. Não se trata de recusar as próprias lógicas de representação, já que isso seria impossível por elas darem sentido às nossas experiências e modos de ser. Na verdade, se objetiva entender as características moventes e escorregadias das representações, bem como suas teias de poderes.

Daí a proposição da performatividade: conjuntos sofisticados de ações, falas, discursos e representações que não só descrevem a “realidade” do gênero, mas elas mesmas o produzem no interior dos tecidos sociais. Essas sedimentações estão longe de serem circunscritas em um ato singular, uma vez que a performatividade ocasiona repetições e reiterações das normas heterossexuais a ponto de serem percebidas como elementos dados e neutros, que simplesmente existem em um campo pré-discursivo. São as próprias frestas existentes no engendramento dessas práticas que permitem também a subversão e a tensão dos próprios limites e fronteiras do gênero (BUTLER, 2000; LOURO, 2016). Faz sentido afirmar que a constituição do gênero se dá a partir de uma negociação com o poder e as capacidades de tanto reafirmar essa sequência sexo-gênero-sexualidade quanto de ser flexibilizada a ponto de constituir formas de ser e de desejar que vão além da apreensão do vocabulário e gramática (BUTLER, 2009).

Em sua leitura sobre os conceitos butlerianos enquanto marcos constituidores do estudos *queer*, Salih (2015) explica que a operacionalização da performatividade nos permite entender o gênero como uma ficção, a qual não é dada ou anterior a qualquer expressão, mas é ele mesmo fundador do sujeito no interior da linguagem. Se o gênero funciona enquanto umas das grades pelas quais o sujeito é moldado, ele não se torna a causa de determinados comportamentos, condutas ou práticas, mas sim o efeito da reafirmação da norma que regula, magnetiza e atribui determinados elementos a uma suposta identidade inerentemente “feminina”, “masculina”, “heterossexual” ou “homossexual” (SALIH, 2015; SIERRA; NOGUEIRA, MIKOS, 2016).

A performatividade é positiva, uma vez que ela cria aquilo que nomeia, produz as circunstâncias de interpelação e, por último, elabora os próprios parâmetros de corpos inteligíveis e passíveis de vida. Para tanto, há uma apropriação da recusa foucaultiana à hipótese repressiva do sexo, à medida que os discursos sobre gênero e sexualidade não seriam reprimidos, mas institucionalmente motivados a serem produzidos e gerenciados (BUTLER, 2000; SALIH, 2015). Assim, em vez de um “eu” fazedor e ator de uma performance proposital de gênero, a performatividade dá conta de produzir discursivamente o próprio sujeito por meio

de atos discursivos que são repetidos até parecerem que “sempre estiveram ali”. Ela fabrica o gênero enquanto ficção, paródia e efeito de verdade (SIERRA; NOGUEIRA, MIKOS, 2016).

Importante demarcar que, apesar de sua dimensão discursiva e simbólica, essa economia engloba também o nível concreto e social, já que o grau de precariedade e violência aumenta entre corpos lidos como não-inteligíveis. Significa afirmar que o gênero se relaciona com a forma pela qual este ou outro indivíduo pode se firmar no espaço público ou privado, quem pode ser patologizado e criminalizado ou até mesmo quem terá (ou não) proteção da lei. Como Butler (2009, p. 2, tradução nossa) mesma pergunta: “Quem será estigmatizado; quem será o objeto de fascinação e de prazer do consumidor? Quem terá benefícios médicos diante da lei? Quais relações íntimas e de parentesco serão, de fato, reconhecidas perante a lei?”.

O argumento estabelecido acima toma bastante importância quando observamos as animações de princesas produzidas pela Walt Disney na qualidade de textos midiáticos performativos, conforme denota Rael (2012). Por meio da análise de trechos de *A Pequena Sereia* (1989), *A Bela e a Fera* (1991) e *Mulan* (1998), a autora aponta que elementos cotidianos e aparentemente banais dentro da narrativa — posicionamento da câmera, movimento das personagens, diálogos e canções — não somente descrevem as protagonistas, como também constituem e delimitam os papéis femininos e masculinos a serem seguidos. Ou seja, funcionam na prescrição do que deve ser feito para atingir esta identidade ideal.

De maneira geral, as representações gráficas estipulam traços suaves, “esbeltos” e joviais para as personagens principais, enquanto as antagonistas/madrastas são materializadas por linhas mais pontiagudas, que dão o tom da beleza madura e do auge da sexualidade; já a categoria das personagens serviçais diria respeito a “pós-menopausa”, como as figuras maternas, as avós e fadas. Outro recurso utilizado são as adjetivações ao longo da trilha sonora, as quais posicionam a emoção e dependência como características inerentes às mulheres. Apesar dos filmes fazerem parte da geração das princesas rebeldes, a pesquisadora considera que eles ainda “naturalizam o vínculo entre gênero feminino e atributos como sensibilidade, docilidade, paciência e ternura [...] as representações dos desenhos procuram mostrar que o ideal de feminilidade está estreitamente veiculado ao coração.” (RAEL, 2012, p. 169).

Por outro lado, se o processo performativo é provisório e instável, carregando significados que podem escapar e deslizar por um micro rompimento (LOURO, 2016), de que maneira certas produções e interpretações de personagens animados representam a transgressão de algumas normas aparentemente fixas? Qual seria a capacidade performativa da própria imagem sobre eles? Baliscei, Calsa e Stein (2017) constatarem que se existem personagens nos filmes da Walt Disney que são marcados por códigos subversivos à lógica heterossexual, eles

são majoritariamente associados ao antagonismo e abjeção. Conforme apontado pelos pesquisadores, o vilão Jafar de *Aladdin* (1991) destoa de outros personagens homens presentes no longa-metragem, ao passo que suas características são socialmente lidas como femininas. Ao mesmo tempo que “o uso de vestidos, os movimentos graciosos, o gosto por jóias e a vaidade demasiada também são indícios de que sua identidade de gênero é, no mínimo, transgressora” (BALISCEI; CALSA; STEIN, 2017, p. 173), o *queer coding* também se desenvolve na narrativa de que Jafar não busca se casar com a princesa Jasmine pelo prazer sexual, mas sim pelo poder que terá ao tornar-se um sultão.

Santos (2015) corrobora com tal raciocínio ao dizer que os antagonistas presentes nas animações super-representam seus papéis de gênero, resultando em uma identificação indireta e estereotipada da homossexualidade, mesmo que transgressora e desviante. O pesquisador exemplifica seu argumento por meio da personagem Úrsula, vilã de *A Pequena Sereia* (1989), visto que a bruxa do mar “personifica uma posição crítica orientada diretamente para as categorias mais fundamentais da estruturação dos gêneros a partir de uma divisão binária.” (SANTOS, 2015, p. 101). Úrsula, com sua gestualidade expansiva, corpo obeso, busto farto, cabelos espetados e maquiagem em excesso, dá o tom de uma dramatização do papel de gênero considerado feminino. Por ser um polvo com tentáculos, a personagem é marcada por uma identidade de gênero ambígua que se posiciona além das fronteiras binárias. Ocorre uma queerização, no sentido de a personagem habitar um não-lugar, um espaço ex-cêntrico, e ininteligível em relação às gramáticas que definem o gênero. Esse argumento ganha força graças à fala do diretor da animação, o qual afirmou ter pensado em Divine, *drag queen* célebre que atuou em diversos filmes nos anos 1980, como inspiração para a figura plástica de Úrsula.

Enquanto parte formadora da própria performatividade que reitera as normas identitárias nos endereçamentos, compreende-se a característica citacional dos signos linguísticos e visuais. Ou seja, a capacidade de serem irregulares e contingenciais, de terem seus contextos alterados e utilizados de outra forma/intenção que não aquela desenvolvida pelo autor original (SALIH, 2015; BUTLER, 2019). Se também entendermos as animações como constituidoras da citacionalidade, podemos dizer que tais produções não possuem um fim em si mesmas a ponto de serem encerradas dentro dos próprios contextos e convenções pensadas pelos seus produtores. Dialogando com as possíveis apropriações, recitações e reendereçamentos sobre gênero no filme, de que maneira *Mulan* (1998) pode ser lido para além da organização pensada pelos seus diretores? Quais elementos estéticos e narrativos tem suas intenções mantidas e quais significados são negociados/reelaborados?

Em contrapartida, se a citacionalidade não é, em si, necessariamente perturbadora das lineariedade compulsória de sexo-gênero-desejo, — visto que os signos podem agir sob uma lógica opressiva e heteronormativa — (SALIH, 2015) buscamos pensar, considerando a proposta de *Mulan* (1998) em aparentemente questionar os papéis de gênero, de que modo alguns elementos fílmicos citam a norma para criticá-la/subverte-la e de que forma outros recursos “desnaturalizadores” acabam por estimular e reiterar a hegemonia heterossexual. Além disso, o próprio entreteçamento das representações de gênero e raça no longa-metragem demanda uma atenção sobre as formas pelas quais a localização estratégica ocidental “contamina” essa mesma probabilidade de subversão ou mera reiteração (BUTLER, 2019). Em suma, buscamos compreender as representações inseridas em uma estrutura que, a partir das vias cinematográficas de organização/montagem, parecem ser uma reprodução transparente do “real”, sobretudo o estilo Disney-Formalista de conceber as animações. É no “escancaramento da artificialidade cinematográfica” (SIERRA; NOGUEIRA, MIKOS, 2016, p. 22) que se busca criticar não somente o gênero como efeito/produção, mas a própria “realidade” da cultura chinesa capturada pelos produtores como processo histórico e não pré-existente/dado/natural.

7 “DISCIPLINA E ORDEM VÃO NOS AJUDAR!”: PROTOCOLO METODOLÓGICO

Nosso trajeto percorreu os níveis teóricos, metodológicos e práticos. Ora perpassamos os sistemas de pensamento para a construção de nosso objeto científico, ora visitamos as estratégias de conhecimento para explicitação conceitual. Essas equações demandam também estratégias e escolhas em seu nível tático/técnico, ou seja, a coleta de dados, a observação, descrição e interpretação (BRAGA, 2016; LOPES, 2006). Empreendendo uma abordagem material, significa nos perguntarmos: quais procedimentos analíticos devemos realizar? Quais ângulos seguir dentro da interpretação crítica do *corpus*? Como serão delimitadas as categorias de análises? De que forma devemos operacionalizá-las? Esses questionamentos referem-se às tomadas de decisões que acabam por formar nosso roteiro operacional (BONIN, 2011).

A processualidade da análise se dá a partir da acepção de *Mulan* (1998) como um evento que produz significados histórica e ideologicamente localizados, posicionando discursivamente os espectadores. Indo além, a animação é observada pela sua dimensão híbrida, o que requer admitir, na esteira de pensamento de Bhabha, que ela carrega atributos de outros variados artefatos culturais, constituindo um terceiro espaço que produz contradições e embates no interior das ressignificações culturais. A projeção de Bhabha aparenta se alinhar à definição saidiana anteriormente citada: a localização estratégica. Quer dizer, a posição discursiva que o autor reivindica em relação ao texto que ele escreve (BHABHA, 1998; SOUZA L., 2004)

Dedicando-se especificamente à pesquisa em Comunicação, Hall (2003) mapeia o processo de codificação e decodificação nas instâncias de produção, circulação, consumo e recepção. Dinâmicos e abertos, esses eixos são exercidos na ordem do simbólico e do discursivo permitido pelas disputas de sentido no interior da linguagem. Dito isso, entende-se que as imagens e frases não são postas na cultura de mídia exatamente do modo como elas estão no mundo, pois sua potência de significação é adquirida somente pelo o que o autor chama de evento comunicativo: as circunstâncias sociais, políticas, históricas e econômicas que produzem uma ou outra narrativa a partir das formas visuais e sonoras. Apesar de serem naturalizados, o processo de codificação dos artefatos culturais medeia visões de mundo, filosofias e ideologias de seus autores. Portanto, voltamo-nos para os circuitos de produção de *Mulan* (1998), da Walt Disney, pois:

É claro que o processo de produção não é isento de seu aspecto "discursivo": ele também se constitui dentro de um referencial de sentidos e ideias: conhecimento útil sobre rotinas de produção, habilidades técnicas historicamente definidas, ideologias profissionais, conhecimento institucional, definições e pressupostos, suposições sobre

a audiência e assim por diante delimitam a constituição do programa através de tal estrutura de produção. (HALL, 2003, p. 389).

Hall (2003) identifica três posições em relação à leitura dos textos/artefatos culturais: a posição hegemônica — que decodifica o código de maneira preferencial, tida como “neutra” ou “óbvia” —, a posição negociada — que se encontra entre os polos de adaptação e oposição, reconhecendo a legitimidade do hegemônico sob suas condições locais — e, por fim, a posição contrária — leitura totalmente contestadora e alternativa. Nos parece importante reconhecê-las, já que ao longo da história, como vimos no capítulo 1, a identidade das princesas da Walt Disney foram se alterando conforme negociações e contestações das demandas políticas foram emergindo no seio da sociedade. Significa afirmar que a animação que estudamos aqui é um espaço de apropriação, intervenção e reformulação constante entre quem produz e consome os conteúdos através de suas próprias materialidades comunicativas.

Para acessarmos as lógicas de produção de *Mulan* (1998), lançamos mão de uma investigação qualitativa, focando nas particularidades que o longa-metragem possui em relação às representações híbridas de cultura não-ocidental e gênero. Enquanto primeira composição de amostragem, nos valemos do próprio filme de *Mulan* (1998), dirigido por Tony Bancroft e Barry Cook, e lançado/distribuído pela The Walt Disney Company. Em um segundo passo, o recorte recai sob a análise performativa das dimensões imagéticas e verbais da personagem principal e sua relação com personagens secundários, visto que a representação de gênero de *Mulan* se dá muito no conflito com o Outro, neste caso, o exército e os soldados.

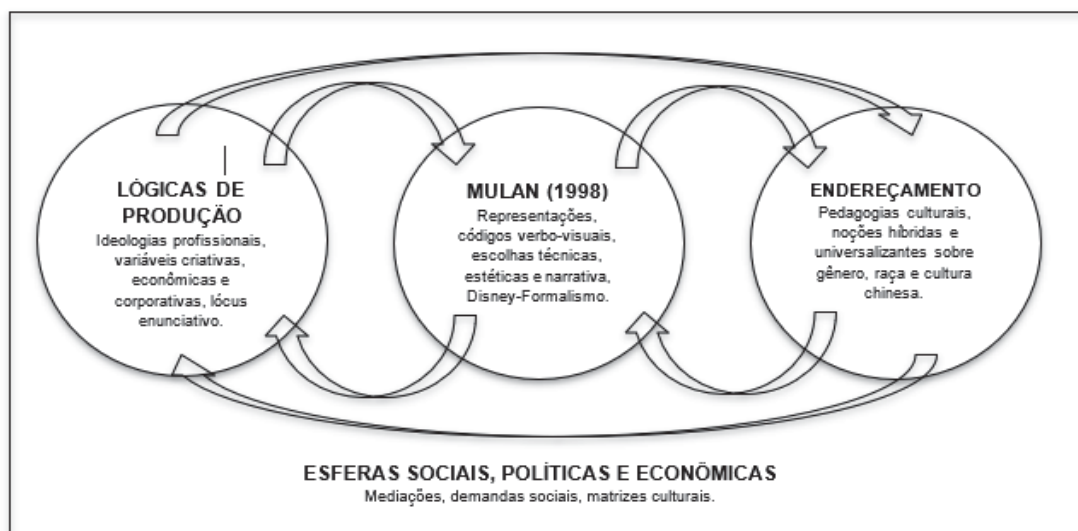
Levando nosso objetivo geral em consideração, concordamos com a crítica de Freire Filho (2005) de que não se deve apenas fazer um levantamento amplo e genérico sobre características e assiduidade de identidades oprimidas representadas em certo artefato midiático. Em vez disso, é interessante que o pesquisador se atenha aos contextos e convenções narrativas e estéticas que organizam determinados formatos ou estilos — neste caso, a articulação entre o Disney-Formalismo e a cultura tradicional chinesa. Assim, foi realizada uma entrevista individual em profundidade com Tony Bancroft, co-diretor da animação, com o intuito de mapear espectros de pontos de vista e representações sobre a produção, além de compreender suas cosmovisões (BAUER; GASKELL, 2008).

Com roteiro estruturado, ela se divide em três partes: introdução, que objetiva saber mais do histórico e experiência profissional do animador; perguntas sobre lógicas de produção, que buscam compreender o processo criativo na produção de animações e as estruturas que motivam a narrativa; perguntas sobre culturas não-ocidentais e gênero, com o intuito de tangenciar a perspectiva do produtor sobre a própria narrativa construída. Em outras palavras,

busca-se entender a localização e formação estratégica da direção em relação ao material que produz, bem como sua potencialidade de ser referenciada nos processos culturais (SAID, 2007). Logo, conseguimos nos aproximar mais do contexto e realidade de produção do filme.

Para respondê-las, nos utilizamos da técnica dos modos de endereçamento (ME), postulada por Ellsworth (2001). Segundo a pesquisadora, o ME não é um conceito exatamente fechado, mas antes uma abordagem que dá conta do seguinte questionamento: “quem este filme pensa que você é?” (ELLSWORTH, 2001, p. 11). Tal operador analítico assume que os diretores fazem um filme para alguém em específico, dirigindo o prazer visual a algumas posições de sujeito marcadas pelas relações de poderes. Contudo, os produtores e espectadores concretos exercem uma distância entre si, seja ela temporal, geográfica, de classe, raça, gênero ou etnia. É nesse entremeio que o ato de assistir a um filme não é neutro ou idiossincrático, mas uma construção relacional. Mais do que visão, o que está em jogo é uma visualidade histórica, política e economicamente situada. Por conseguinte, ela é invisível e nem sempre consciente, mesmo que sejam formativas (PASTOR JUNIOR ET. AL, 2015).

FIGURA 10 - PROCESSO DAS LÓGICAS DE PRODUÇÃO E ENDEREÇAMENTOS DE *MULAN* (1998)



FONTE: O autor (2021)

Os endereçamentos se dão na imagem e além da imagem, atuando de maneira performativa: para além de uma simples fala, de um imperativo ou direcionamento único, é um processo contínuo, citacional e repetitivo, agindo sob a apreensão da realidade. A produção opera sob um deslocamento do espaço físico para um ambiente ideológico em peso de constante negociação com os espectadores de um artefato, como mostra a figura acima (figura 11). Nesse sentido, Ellsworth (2001) explica que os audiovisuais não endereçam somente um discurso

unificado e axiomático, posto que são formações múltiplas e simultâneas, podendo atingir contradição e conflito entre elas mesmas. Vista a possível incompatibilidade, se instala uma tensão entre os modos de endereçamento. Sobre tal afirmação, nos aproximamos de *Mulan* (1998) para exemplificar: como os diversos endereçamentos no filme divergem entre si? Como as formações discursivas ocidentais sobre a ruptura de papéis de gênero se chocam com a própria perspectiva orientalista sobre a cultura chinesa? Por outro lado, de que maneira estes mesmos endereçamentos coexistem? Enfim, eles são materializados nos sistemas formais estilísticos (Disney-Formalismo), nas estruturas narrativas e representacionais, bem como na localização do enredo, nos ângulos e edição.




Necessário grifar que os endereçamentos são situacionais e contextuais. Assim, nos posicionamos enquanto sujeitos igualmente interpelados pelas ideologias, mesmo sendo agentes de uma análise do longa-metragem animado. Por isso, as ferramentas dos MD se opõem a qualquer ficção de neutralidade, pois buscam entender as dinâmicas de poder que atravessam as experiências identitárias. Um exame crítico é traçado não no sentido de nos afastarmos totalmente do objeto de pesquisa, dado que um grau zero entre sujeito-objeto é inexistente, e sim no que se diz respeito à problematização dos estereótipos orientalistas, de gênero e raça/etnia. Visto que o processo comunicativo não se encerra no texto, nos deslocamos também em direção ao contexto, admitindo a complexidade que orbita a produção e negociação do cinema *mainstream* para além de uma dicotomia entre uma leitura de resistência total ou completamente amorfa. O embate simbólico existente nessas mediações é antes fragmentado e pixelado (MASCARELLO, 2001; SOUTO, 2009).

Adotando um protocolo propriamente dito de análise, Chandler (2007) elucida que os modos de endereçamento são interferidos por três coeficientes: 1) o contexto textual — convenção dos gêneros textuais e estruturas sintagmáticas; 2) o contexto social — presença autoral ou não do produtor, formação social da audiência, variáveis econômicas e institucionais; e 3) constrangimentos tecnológicos — os próprios formatos industriais. A partir disso, a interpretação dos MD pode ser dividida/diferenciada em a) narrativa, b) direcionamento, c) formalidade/distância social. A narrativa pode ser tomada em primeira pessoa (narrada diretamente pelo personagem) ou em terceira pessoa (seja onisciente, intrusiva ou seletiva). O direcionamento explicita a maneira como o sujeito é convocado pelo filme a partir dos códigos linguísticos, quer dizer, se o personagem representado olha/fala diretamente para o espectador ou não. Este módulo diz respeito ao nível de autoridade endereçada ou o quanto se espera da ilusão dos personagens não estarem sendo assistidos. Por fim, formalidade/distância social pode se dar em uma instância íntima, pessoal, social ou pública. Ela permite entender as distinções

ideológicas entre a construção do Eu/Outro no sentido verbal. Já no nível visual, a distância permeia os enquadramentos e ângulos de visão, a depender do nível de envolvimento emocional ou indiferença que demanda do espectador.

Assim, focamos tanto na dimensão visual quanto na dimensão verbal para apreender os endereçamentos: 1) descrição/informação de Mulan (1998); 2) dinâmica da narrativa (decomposição do filme levando em conta a protagonista e temática); 3) pontos de vista (isto é, o sentido visual, narrativo e ideológico); 4) rastreamento da sequência principal do longa-metragem. Adota-se o quadro a seguir como suporte norteador:

QUADRO 1 – CATEGORIAS DE ANÁLISE SOBRE EIXOS TEMÁTICOS

| Eixos temáticos | | | | | | Como as percepções dos produtores sobre gênero e cultura chinesa se inserem aqui? |
|--|-----------|---|-------------------------|---|----------|---|
| Orientalismo/hibridação/cultura chinesa | | | Gênero/performatividade | | | |
| Modos de endereçamento | | | | | | Como as escolhas estéticas e narrativas se inserem aqui? |
| Narrativa | | Direcionamento | | Formalidade | | |
| 1ª pessoa | 3ª pessoa | Direto | Indireto | Perto | Distante | |
|  | |  | |  | | |
| Sentido narrativo: Quem conta a história? Quais são os pontos de vista do enredo endereçado? | | Sentido ideológico: qual a posição /mensagem/ideia do filme em relação ao tema que aborda? | | Sentido visual/sonoro: De que modo se dispõem os planos e enquadramentos? | | |

FONTE: O autor (2021)

Cotejar as formações discursivas de um dos produtores e toda a narrativa do filme, mesmo que focando na protagonista principal, seria uma tarefa bastante extensa e exaustiva. Não procuramos esgotar todas as partes da animação Mulan (1998), haja vista que parece mais profícua a seleção de uma amostra representativa do que buscamos tensionar nesta pesquisa. Levando esse entendimento em consideração, chegamos ao recorte de nove sequências a serem analisadas. Esse número é representativo da temática que buscamos apreender e analisar. Abaixo, segue um quadro de detalhamento das sequências a serem analisadas, delimitado pela respectiva ordem, título e duração em minutos e segundos:

QUADRO 2 – DETALHAMENTO DAS SEQUÊNCIAS A SEREM ANALISADAS

| Número da sequência | Título | Duração (início-fim) |
|---------------------|-------------------------------------|----------------------|
| 1 | Shan-Yu invade a Muralha da China | 00'18'' – 02'15'' |
| 2 | O Imperador da China em seu Palácio | 02'17'' – 03'44'' |
| 3 | A preparação de Mulan | 05'59'' – 09'04'' |
| 4 | O Conflito de Mulan | 11'48'' – 13'30'' |
| 5 | A decisão de Mulan | 17'37'' – 19'33'' |
| 6 | O treinamento dos soldados | 36'36'' – 41'04'' |
| 7 | A batalha entre Hunos e o Exército | 49'48'' – 59'47'' |
| 8 | O triunfo de Mulan | 74'53'' – 78'52'' |
| 9 | O retorno de Mulan | 78'53'' – 80'32'' |

FONTE: O autor (2021)

O protocolo analítico vai ao encontro do entendimento do cinema de animação como uma prática social na qual não há um significado nuclear e essencial a ser encontrado. Os modos de endereçamento nos ajudam a revelar de que maneira é construída a relação com o espectador e como tal artefato midiático convoca as posições de sujeito de cultura não-ocidental e gênero por meio da característica ilimitada e criativa da animação (SOUTO, 2009; PASTOR JUNIOR ET. AL, 2015). Salientamos ainda que o efeito comparativo da análise documental das posições discursivas do diretor entrevistado e a posterior discriminação da performatividade presente elementos internos da animação *Mulan* (1998) atendem satisfatoriamente o objetivo dessa dissertação em responder como a localização estratégica ocidental hibridiza a lenda chinesa e produz sentidos sobre gênero e sexualidade na personagem principal da animação.

8 “QUEM ESTE FILME PENSA QUE VOCÊ É?”: ANÁLISE DOS ENDEREÇAMENTOS DE *MULAN* (1998)

O raciocínio da análise partirá das sequências propriamente ditas do filme (conteúdo) para as sequências de falas do diretor coletadas na entrevista (lógicas de produção). Enquanto elementos representativos da narrativa da personagem e dos eixos temáticos desse estudo, as cenas serão ilustradas pelos *frames* e suas respectivas descrições visuais e verbais. Após isso, seguimos para o tensionamento das categorias já expostas no protocolo metodológico — narrativa, direcionamento e formalidade. Conforme nosso próprio problema e objetivo de pesquisa delimitam, a universalização e hibridação em *Mulan* (1998) estão imbricadas ao gênero, de jeito que ambos os endereçamentos podem ser compartilhados em uma mesma cena.

Seguindo o pressuposto de nossa técnica de análise (ELLSWORTH, 2001; CHANDLER, 2007), eles não são excludentes entre si, mas múltiplos e cambiantes. Para fins de sistematização analítica, buscamos dividir a análise das oito cenas selecionadas em quatro partes: a primeira trata da introdução do filme; a segunda refere-se ao conflito identitário e decisão de Mulan em ir à guerra; a terceira aborda sua relação com os soldados do exército imperial; por fim, a quarta trata da resolução da trama. A organização textual não indica que os eixos temáticos de orientalismo/hibridação e gênero sejam estanques entre si; em vez disso, ela nos fornece a possibilidade de mapear de que maneira certos valores são mais evidenciados.

8.1 “MAJESTADE, OS HUNOS INVADIRAM A CHINA!”: AMBIENTAÇÃO DO FILME

A primeira sequência importante para tomarmos nota é a apresentação do filme. No início, é apresentada uma série de traços de pintura em nanquim, representando árvores e montanhas. O título da animação surge em *fade-in* (figura 11), acompanhado da imagem de um dragão vermelho logo abaixo. As figuras abstratas em tinta, por meio de uma transição de imagens, dão lugar a paisagens mais “realistas” da Muralha da China (figura 12). Sob um plano fotográfico mais restrito, um soldado caminha atento pela fortificação de pedra, até que é surpreendido por um ataque (figura 13). Entre os invasores, surge Shan-Yu, o líder dos Hunos (figura 14). Após anunciar o assalto, o soldado afirma: “agora toda China sabe que chegaram”.

FIGURA 11 - TÍTULO DA ANIMAÇÃO ESTILIZADO



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 00'46"* da animação.

FIGURA 12 – A MURALHA DA CHINA



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 1'05"* da animação.

No que se refere ao nível narrativo, o estilo em terceira pessoa norteia o ato, uma vez que o enredo se estabelece de maneira global, colocando o espectador/leitor à parte de tudo o que acontece em cena, sem uma preferência ou ponto de vista subjetivo a partir de um determinado personagem. A sensação de que a história “simplesmente acontece” sem qualquer intervenção humana é reiterada no aspecto do direcionamento, o qual diz respeito à forma explícita (ou não) pela qual o longa-metragem interage com seu público. Neste caso, o endereçamento é indireto, uma vez que os participantes representados em cena não se dirigem a quem está assistindo ao longa-metragem. Vale pontuar que essa característica é o principal dispositivo de narrativas convencionais do cinema. Para Chandler (2007), diferente do endereçamento direto — que representa autoridade do personagem sobre o espectador —, o modo indireto promove uma ilusão de que os personagens não sabem que estão sendo observados. Kress e Van Leeuwen (2006) também categorizam tal tipo de imagem como uma

oferta, visto que os participantes são disponibilizados enquanto elementos impessoais de contemplação e informação. Já a ordem da formalidade se dispõe de modo mais dinâmico na cena, se pensarmos nos planos e ângulos que constituem os enquadramentos expostos. A Muralha da China é apresentada sob um plano geral, localizando o endereçado em um determinado espaço e tempo histórico de caráter contemplativo, mas que está fora de seu alcance. Durante o confronto do soldado e Shan-Yu, o vilão é visto de um ângulo baixo em relação ao outro, estabelecendo uma relação de poder na qual o líder dos Hunos possui autoridade naquele momento. Além da angulação vertical, vale ressaltar também a iluminação e saturação da imagem: enquanto o soldado é mais ou menos iluminado pela chama, Shan-Yu é representado por cores escuras e quase monocromáticas, sua pele é de um tom acinzentado e seus olhos são amarelos, constituindo a sua vilania.

FIGURA 13 – SOLDADO ENFRENTA SHAN-YU



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 1'50"* da animação.

FIGURA 14 – SHAN-YU APARECE



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 1'52"* da animação.

Partindo para a ótica da produção, entende-se que a cena de abertura serve não só para uma ambientação da narrativa, mas também de uma construção estética do que seria uma “chinesidade” capaz de dar autenticidade à produção da Walt Disney. Elementos como pinturas em nanquim e a Grande Muralha são notoriamente conhecidos como símbolos culturais da China, as quais possuem apelo ao público ocidental não familiarizado. A fala do co-diretor de *Mulan* (1998) sobre as referências que utilizaram para compor a animação evidencia isso:

Tomamos influências de cor, de como eles usam especialmente os pincéis, as pinturas de nanquim, as caligrafias com traços rítmicos bonitos, e tentamos colocá-las no filme. Certamente, quando você olha os efeitos visuais de Mulan, como desenhemos as nuvens e as fumaças subindo, lembram bastante as pinturas e caligrafias chinesas, e também a abertura, quando mostramos A Grande Muralha, começa com uma pintura bastante chinesa que transiciona para uma versão artística do mundo real de Mulan. Em A Girl Worth Fighting For também temos um momento em que se passa uma cena de fantasia e é toda em desenhos e pinturas de caligrafia, em um estilo bastante chinês...coisas como isso. Pesquisamos bastante, queríamos o máximo possível dessas influências no filme. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

A repetição do termo “bastante chinês” nos chama atenção. Afinal, haveria de fato alguma característica inerente que constituiria uma identidade chinesa ou, por outro lado, lidamos com uma figura imaginada e constituída por meio dos embates e negociações simbólicas que operam pela demarcação e hierarquização dos significados? O olhar sobre a China e, conseqüentemente, o “Oriente” como um polo estático/unificado acaba por ocultar e simplificar os processos históricos e políticos existentes entre os sujeitos que são representados na animação (SHOHAT; STAM, 2006; SAID, 2007). Partindo da hibridização realizada entre *A Balada de Hua Mulan* e a produção norte-americana, o filme da Walt Disney desloca tanto a etnia quanto a geografia marcada no poema folclórico. Isto porque em vez de Mulan fazer parte da etnia/dinastia majoritária Han — a qual é apresentada no filme —, ela é originalmente localizada na dinastia Uei do Norte, liderada por nômades da etnia minoritária Xianbei. Da mesma forma, a imagem da Muralha da China mistura estilos de outros períodos históricos, como a Dinastia Qin e Dinastia Ming (YIN, 2011; DONG, 2011; BILLINGHAM, 2020). Por esse motivo, entende-se que a representação da personagem não está necessariamente atrelada à sua condição originada no poema folclórico, pois há uma necessidade de articulá-la com outras formas de endereçamentos que atendam à lógica de produção cinematográfica e que produzam sentido na audiência. Tal processo fica claro enquanto um sintoma da produção:

Estudamos a dinastia original da qual ela fazia parte, mas artisticamente não era uma dinastia forte, não havia bons exemplos de obras de artes e na Dinastia Tang, eu acho....e talvez na Dinastia Song...eu esqueci alguns desses nomes, elas tiveram maior influência artística, foi quando a criatividade, pintura e arte estavam em seu ponto máximo, e havia muitos exemplos nos museus que visitamos. (BANCROFT, 2021, tradução nossa).

Um texto híbrido constitui intercâmbios e diálogos entre termos de diferentes culturas, ao passo que também pode carregar em seu interior relações assimétricas de poder que produzem o “Outro” (CANCLINI, 2015). Não é diferente na cena descrita acima, se observarmos as características do antagonista Shan-Yu em relação aos personagens considerados “do bem”. O vilão tem um tom de pele mais escuro, olhos amarelos e é animalizado por possuir dentes pontiagudos e garras. Por um lado, esse conjunto imagético pode funcionar enquanto um discurso performativo que constrói uma masculinidade hegemônica quase primitiva na qual se identificaria a fuga para florestas, locais inóspitos e noturnos (BALISCEI, 2018). Por outro, significa também um processo de orientalização e racialização de corpos não-brancos, relacionando-os à violência e crueldade. Não por acaso, descendentes dos Hunos à época criticaram a representação exposta no longa-metragem²⁸. Yoshida (2008) nota que a “orientalização” de leste-asiáticos ocorre a partir de categorias raciais historicamente fixadas na fórmula do “perigo amarelo”. Este conceito é tributário do pânico anglo-europeu que, durante o século XIX a meados do século XX, via os imigrantes chineses como invasores incapazes de assimilação cultural.

Outro momento importante para ambientação do filme em um espaço considerado “Outro”, místico e atemporal é na sequência seguinte. Os portões do Palácio Imperial são abertos para receber General Li, que caminha até o Imperador para avisar-lhe sobre a invasão dos Hunos (figura 15). Chi-Fu, o conselheiro imperial, demonstra surpresa, uma vez que parecia impossível ultrapassar a barreira da Muralha. O Imperador ordena uma convocação de alistamento em todas as províncias, afirmando que “um grão de arroz pode virar a balança, um homem pode ser a diferença entre a vitória e a derrota” (figura 16). Apesar da fala já invocar o gênero, o que serve de alusão ao enredo que se desenrolará com Mulan, chamamos atenção para o nível da formalidade em cena. Em um plano geral, conseguimos observar a arquitetura do palácio, lanternas e também a figura de dragões. Partindo para o plano americano — enquadramento do joelho para cima —, o foco recai sob a figura do Imperador e de Chi-Fu.

²⁸ Descendentes dos Hunos, os nacionalistas turcos protestaram contra o filme à época: <https://apnews.com/article/eccebc96d9527c94508396ab9bd0344a>

FIGURA 15 – GENERAL LI CHEGANDO NO PALÁCIO IMPERIAL



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 2'22"* da animação.

FIGURA 16 – O CONSELHEIRO CHI-FU E O IMPERADOR DA CHINA



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 2'30"* da animação.

Quando pensamos a quem a animação é endereçada, fica clara a estratégia mercadológica “global” para a promoção do filme, se observamos a explicação do diretor: “*tentamos representar os dois lados, porque estávamos fazendo algo que é universal, porque queríamos ir lá e ter um bom desempenho em todos os mercados e ser bem sucedidos ao redor do mundo.*” (BANCROFT, 2021, tradução nossa). Por esse motivo, a iconografia do filme é desenvolvida para obter uma familiaridade do público ocidental, como o uso de dragões, pandas, lâmpadas, instrumentos da música clássica chinesa e as artes marciais. A inserção desses elementos em cena traz o senso de “autenticidade” e “realismo” da ambientação, mesmo que mediada por uma imaginação norte-americana sobre a China como um ambiente exótico, diferente e incomum ao Ocidente. Se Tang (2008) e Yin (2011) vão entender esse processo como uma simplificação da cultura chinesa, Wells (1998) pondera que os filmes animados, por

possuírem um grande público ao redor do globo, passam por uma aculturação para que as crianças possam ler e interpretar o filme de acordo com seus próprios repertórios étnicos, de raça e gênero. Isto não significava a despreocupação da Walt Disney em relação à diversidade e ao público da China continental, visto sua potência enquanto mercado cinematográfico:

Naquela época, os Estúdios Disney haviam feito apenas filmes bastante europeus, como A Bela e a Fera (1991), Cinderela (1951), e todos aqueles contos de fada antigos baseados em contos populares, como A Pequena Sereia (1989). Então, eles estavam procurando por tipos diferentes de histórias; mesmo que ainda estivessem fazendo musicais na época, eles procuravam por uma história que estivesse fora do campo de contos populares europeus, em países diferentes, e não tinham explorado nada sobre a Ásia, então tornou-se um mandato da equipe nos Estúdios Disney para tentar encontrar uma boa...especialmente uma história chinesa. Logo, houve uma decisão artística e criativa em produzir Mulan (1998), mas também uma escolha econômica...a Disney queria um ponto de apoio em um novo mercado que estava começando a crescer, o mercado cinematográfico chinês...ter um filme que era baseado em uma história chinesa significaria que eles podiam entrar no mercado chinês. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

Mulan (1998) se constitui em um cinema-mundo²⁹, posto que sua narrativa é simultaneamente desterritorializada e homogeneizada para a maior amplificação possível de audiência, bem como particularizada, visto a necessidade de obter sucesso no país em que se originou a lenda folclórica (CANCLINI, 1999). Apesar de ser uma animação, produto considerado parte de um simples escapismo lúdico, vale observar a dimensão social que se encontra no artefato cultural. Conforme a Walt Disney procurava atender as demandas dos movimentos sociais dos anos 1990 e até mesmo as críticas realizadas aos seus lançamentos prévios, o filme refletiu de maneira circular a negociação entre as produções de caráter hegemônico que operam por estratégias já institucionalizadas e as formações discursivas reapropriadas a partir do lugar de consumo e do imaginário popular (MARTÍN-BARBERO, 2008). Estes embates foram levados em conta pela direção devido a outras experiências anteriores à de *Mulan* (1998):

Historicamente, Mulan (1998) foi lançado depois de Pocahontas (1995) [...] a realidade é que a Disney recebeu comentários negativos depois que lançaram Pocahontas (1995), porque nativos-americanos e indígenas sentiram que eles foram mal representados, não havia muito...especialmente nas vozes em Pocahontas (1995)...eles não acharam que a Disney tentou de fato encontrar atores nativo-americanos para fazerem a dublagem no filme, havia muita sonoridade inglesa e americana e pessoas brancas dublando. Houve uma espécie de tumulto com

²⁹ Retomando a passagem de Canclini (1999, p. 168), define-se por cinema-mundo a produção que objetiva “usar a tecnologia visual e as estratégias de marketing mais sofisticadas para conseguir se inserir num mercado de escala mundial”

Pocahontas (1995) em relação a isso, então acabou atingindo o que estávamos fazendo em Mulan (1998). (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

Percebemos aqui um impasse presente na composição de determinadas representações de corpos/pessoas não-ocidentais. As críticas às representações orientalistas presentes em *Aladdin* (1992) e *Pocahontas* (1995) foram marcantes para os Estúdios Disney, e a menção do co-diretor ao último filme citado é um caso emblemático para pensarmos na localização estratégica dos diretores e produtores ocidentais em relação a um texto não-ocidental (SAID, 2007). Recapitulando o conceito proposto por bell hooks (2019), parece ocorrer uma comoditização do Outro, ou seja, o uso de componentes estéticos e de estilo de vida não-ocidentais e não-brancos a partir de uma assimilação aos modelos de identificações ocidentais. Funcionando como uma mercadoria que aparentemente endereça a diversidade, o Outro é consumido por ser exótico e diferente. Tal espécie de consumo perpassa sobretudo a produção de visualidades que guiam o imaginário social. Se a auto-definição dos sujeitos representados em tela torna-se importante para modos críticos de ver os audiovisuais, a representatividade por trás das câmeras foi uma preocupação para a equipe de *Mulan* (1998):

Houve um mandato dos executivos no que se diz respeito aos dubladores que contrataríamos, eles queriam 100% de asiáticos na medida do possível. Não necessariamente apenas chineses, porque era limitado, naquela época, não havia tantos atores chineses no mercado norte-americano que pudessem atuar, então tivemos japoneses, coreanos e uma grande parte de chineses. Isso aconteceu também com os roteiristas que contratamos, os artistas que contratamos também, porque obviamente queríamos uma autenticidade na arte e no enredo, então não apenas nas performances vocais, daí descobrimos...Chen Yi Chang veio trabalhar conosco. Contratamos especificamente alguns pintores de plano de fundo chineses, tivemos uns três ou quatro artistas de plano de fundo, pessoas na arte de clean-up, na parte de coloração e em outros departamentos de arte que tinham artistas chineses ou que nasceram na China, eles tiveram grande influência e nos ajudaram também com a estória. E quando trouxemos Rita Hsiao, nascida nos Estados Unidos, mas bastante chinesa, seus pais são da primeira geração de chineses, ela também teve bastante influência nos elementos culturais, além de ser uma mulher, ela era ótima...ela dava insights de como uma mulher se sentiria ou pensaria em tais tipos de situações [...]. (BANCROFT, 2021, tradução nossa).

Importante salientar que a representatividade na produção não diz respeito a um essencialismo de que determinada “identidade” vai necessariamente, por si só, citar a norma com o objetivo de rompe-la. Está mais relacionado a saberes localizados em uma determinada experiência social, histórica e política a partir das diferenças percebidas entre os indivíduos. São essas vivências culturais que podem ser imprimidas na concepção dos personagens e nos roteiros cinematográficos, por exemplo. Não significa a busca pela representação

historicamente correta, “real” e verdadeira somente, mas também a reflexão de como determinados sujeitos são construídos no discurso e quais pesos de importância eles recebem em relação à norma. Dito isso, como essas injunções híbridas se dão no gênero da personagem Mulan? Para responde-la, chamamos outra sequência crucial para a análise.

8.2 “VOCÊ NUNCA TRARÁ À SUA FAMÍLIA HONRA!”: O CONFLITO IDENTITÁRIO E A DECISÃO DE MULAN

Mulan acorda treinando para sua entrevista com a Casamenteira, responsável por arranjar por arranjar muitos relacionamentos amorosos na cidade. Ela faz uma cola tentando lembrar os preceitos do que seria uma esposa perfeita: “calma, reservada, graciosa, educada, delicada, refinada, equilibrada, pontual!”. Enquanto isso, o pai da jovem pede aos ancestrais que Mulan possa fazer uma boa impressão no evento, dirigindo-se à filha: “Já deveria estar na cidade, contamos com você para honrar nossa família”. A garota, já atrasada, chega para se preparar para o encontro (figura 17). Após repreendê-la, a mãe da personagem começa os preparativos da filha: banho, penteado, vestimentas e maquiagem (figuras 18, 19 e 20).

FIGURA 17 – MULAN ENCONTRA SUA MÃE



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 5'59"* da animação.

O nível narrativo, como em todo o filme, continua sendo em terceira pessoa, apesar de agora termos o foco na protagonista que acaba de ser apresentada. Da mesma forma, repete-se o endereçamento indireto no eixo do direcionamento, pois Mulan se apresenta em um espaço distanciado do espectador, mas o suficiente para que possa compreender os acontecimentos. No nível da formalidade, o ângulo normal posiciona o leitor em um nível de igualdade em relação

à protagonista e outras figuras em cena, enquanto o enquadramento de plano médio nos permite observar as características gerais da personagem. É interessante notar que, diferente da lenda chinesa, a versão da Walt Disney traz uma protagonista que não se alinha aos papéis de gênero estipulados pela sociedade representada no filme. Em vez de ser uma garota introspectiva que segue os trabalhos de tecelagem, a animação apresenta Mulan como uma personagem ativa, corajosa, ora desajeitada e desengonçada, mas determinada. Isso fica claro quando ela chega a cavalo com seu cabelo “desarrumado” e “sujo” de trigos.

FIGURA 18– MULAN FAZENDO UM PENTEADO



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 6'50"* da animação.

As expressões da personagem demonstram desconforto durante sua preparação para o encontro com a Casamenteira. Ao mesmo tempo, as normas de gênero são constantemente citadas ao longo da canção que embala a sequência: “A moça vai trazer a grande honra a seu lar/ Achando um bom par/Com ela se casar/Mas terá que ser bem calma/ Obediente/ E ter vigor/ Com bons modos e com muito amor/Traz mais honra a todos nós”. Como um artifício narrativo de crítica ao papel feminino limitado ao matrimônio, o filme aponta a performatividade na qual Mulan se insere, ou seja, uma contínua repetição de discursos que não só reiteram a hierarquia entre homens e mulheres como também produzem a realidade do que significa ser “mulher”, “feminina” ou até uma “boa esposa” para que seja de fato validada pelos seus conhecidos. (BUTLER, 2017)

FIGURA 19 – MULAN E SUA NOVA VESTIMENTA



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 7'17"* da animação.

O sexo/gênero, então, vai dar sentido a discursos considerados “naturais”, sob a impressão de “simplesmente estarem/existirem”. No entanto, são verdadeiras tecnologias que interpelam os indivíduos a partir de diferenças igualmente desenvolvidas e situadas em um certo contexto histórico (LAURETIS, 2019). Enquanto uma ferramenta que produz representação social/coletiva, subjetiva e plástica, o gênero é ele mesmo uma ficção, pois não haveria de fato um “eu” anterior à expressão de gênero. Pelo contrário, são essas mesmas expressões que vão sedimentar uma identidade aparentemente linear e coesa (SALIH, 2015; BUTLER, 2017). Afinal, as características de Mulan não são inerentes a ela, mas são produzidas por códigos, artefatos, acessórios e atitudes que marcam/generificam o seu corpo: o penteado, a vestimenta cor de rosa e a maquiagem (LIMBACH, 2013; LOURO, 2016).

FIGURA 20 – MULAN OBSERVA SEU ROSTO MAQUIADO



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 7'42"* da animação.

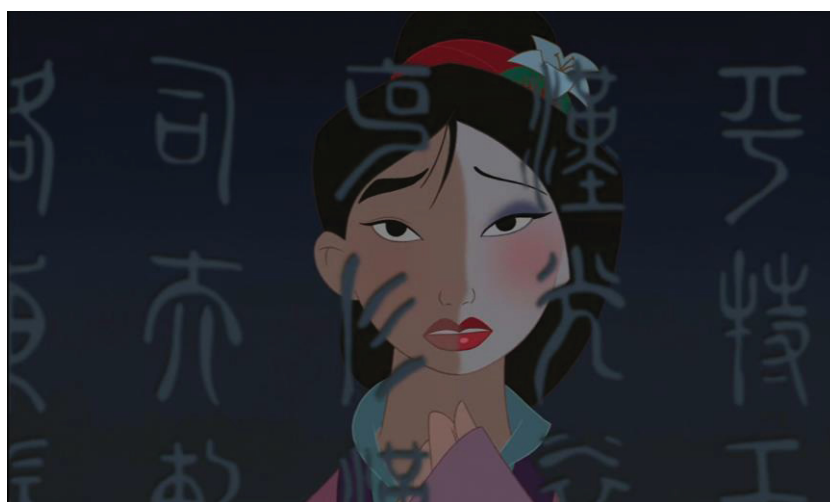
Em contramão, as noções de gênero são dramatizadas no filme como um recurso de tradução do significado de “piedade filial”, conceito confucionista chinês, para a perspectiva de “honra à família”. Se no poema folclórico, a heroína segue de acordo com os papéis de gênero que lhe são atribuídos dentro de uma determinada estrutura da sociedade que demanda respeito entre mais novos e mais velhos, a animação representa este pensamento como um “fardo” carregado por Mulan para que pudesse ressoar em públicos internacionais que não são familiarizados com os significados da lenda e os preceitos confucionistas. Essa divergência vai deslocar a protagonista de um sentido “estrutural/coletivo” para uma noção ocidental “individualista” na qual é destacado o conflito de uma garota entre ser ela mesma e atender às expectativas de uma sociedade tradicional patriarcal.

Uma outra camada é adicionada à série de adaptações da lenda chinesa, misturando elementos da cultura não-ocidental (chinesa) e ocidental (norte-americana). Assim, o formato estilístico e narrativo do Disney-Formalismo, por sua característica institucionalizada, industrializada e massificada, opera pelas vias da neutralização, adaptação e hibridização da cultura popular e cultura de mídia. Lidamos com o que Bhabha (1996) chama de tradução, fenômeno que atesta a característica movente das culturas, pois seus símbolos não são completos em si mesmos e estão sempre em aberto, suscetíveis à repetição a partir da diferença. *Mulan* (1998), por ser uma “leitura da leitura” (MENDONÇA, 2019, p. 25), compõe um terceiro texto que combina diferentes matrizes culturais e dá sentido a outras estruturas de significados. A animação não é chinesa, mas também não é puramente norte-americana; na verdade ela “tornou-se um texto transcultural: uma combinação de velho e novo, tradicional e moderno, Leste e Oeste, coletivismo e individualismo, submissão feminina e liberação feminina, piedade filial e amor recíproco entre pai e filha” (CHAN, 2002, p. 241 apud DONG, 2011, p. 187, tradução nossa). Essa inflexão entre a ética ocidental e não-ocidental teve um papel importante na concepção do longa-metragem, conforme o co-diretor da animação relembra:

De primeira, não entendemos esses valores que vêm da filosofia budista, e certamente a piedade filial é baseada no Budismo. Mas este conceito de honrar tanto seus pais e familiares de maneira que você reza para eles e para seus ancestrais é bastante estrangeiro para o mercado norte-americano, particularmente naquela época [...]. Então, em um primeiro momento, tivemos que aprender bastante sobre a cultura chinesa e como apresentá-la na narrativa, porque muita coisa que ela [Mulan] faz é baseada no amor pelos pais e por não querer desonrar sua família. As palavras "honra" e "desonra" são bastante usadas no filme. Mas para nós, na cultura norte-americana, não a utilizamos muito. Você pode escutar sobre "honra" quando se trata dos militares, mas não era algo que pensávamos no cotidiano, de honrar nossos pais. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

A tradução da qual falamos continua na sequência em que Mulan entoia a canção “Imagem”. Ela fracassa no encontro com a Casamenteira, a qual lhe diz furiosa: “você é uma desgraça! Pode até parecer uma noiva, mas nunca trará a sua família honra!”. Decepcionada e envergonhada por não conseguir cumprir com as expectativas de ser a esposa e filha perfeita, ela retorna a sua casa, anda pelo jardim de sua casa e contempla seu reflexo no altar da família. Mulan retira sua maquiagem (figura 21) e penteado do cabelo (figura 22) enquanto sofre um conflito consigo mesma: não consegue se encontrar no modelo feminino estipulado pelo seus pais, pois quer ser reconhecida por quem ela realmente é, e não pelo casamento. Por isso, ela canta: “Vejo que sendo só eu mesma não vou poder / Ver a paz reinar no meu lar / Quem é que está aqui? / Junto a mim em meu ser / É a minha imagem? Eu não sei dizer / Como vou desvendar quem sou eu? / Vou tentar / Quando a imagem de quem sou vai se revelar?”.

FIGURA 21 – MULAN OBSERVA SEU REFLEXO APÓS RETIRAR MAQUIAGEM



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 13'10"* da animação.

Partindo para a ficha de análise, *Mulan* (1998) continua na narrativa em terceira pessoa e com o endereçamento indireto. Essa característica é bastante comum do que Wells (1998) vai denominar de animação ortodoxa, já que as animações inseridas no contexto industrial não objetivam experimentações estruturais em suas construções narrativas e imagéticas. Entretanto, o nível da formalidade em cena é alterado, conforme o impasse identitário e subjetivo da protagonista é estabelecido. Se antes observávamos Mulan em enquadramentos mais amplos e sociais, agora ela está mais perto, sob um plano de *close-up* e pessoal, o que endereça maior intimidade ao espectador. No mesmo raciocínio, o ângulo frontal permite o envolvimento emocional com a personagem em tela, não somente construindo o endereçador e endereçado, mas uma relação entre ambos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006; CHANDLER, 2007).

FIGURA 22 – MULAN DESFAZ SEU PENTEADO



FONTE: *Mulan* (1998). Frame 13'10" da animação.

A tônica do filme se desenvolve na busca de Mulan por si mesma, ou melhor, pela sua “verdadeira” identidade. Contudo, a temática da busca pela individualidade e pelo controle do próprio destino não era nova nas disneyficções. Ariel queria conhecer o mundo dos humanos, Bela queria mais do que a vida do interior, Pocahontas e Jasmine se recusavam a seguir com um casamento arranjado. Não por acaso, são narrativas que respondem às críticas feministas sobre as princesas clássicas e também a própria diversidade demográfica que compõe o público alvo da Walt Disney Studios (BREder, 2013). O co-diretor Tony Bancroft assume essa retroalimentação:

Eu acho que Disney e Pixar, todas essas companhias cinematográficas grandes, Paramount, Universal...elas sempre reagiram ao que vem acontecendo na sociedade. Eles seguem tendências, então se percebem que certo estilo de música é popular, eles começarão a colocá-la em seus filmes, mas também questões sociais, como homossexualidade e tópicos que podem ser discutidos em nossa cultura e que estão sendo discutidos nos filmes agora, eles são personagens, personagens transgêneros ou coisas desse tipo. Vemos que a sociedade definitivamente fala sobre os tipos de histórias e personagens que vemos em Hollywood [...] é por isso que acho que Mulan é uma história que cresceu em popularidade e sucesso, e acho que o live-action vai ser um grande hit quando for lançado. Porque conforme a sociedade mudou e vêm cada vez mais valorizando mulheres fortes, tornando-se cada vez mais relevante, esse é exatamente o tipo de filme que se sairia bem hoje, ainda mais do que antes. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

Apesar da clara preocupação dos co-diretores e executivos em representarem a etnicidade e gênero da heroína de um modo mais progressista, a própria característica citacional da linguagem permite que os significados sejam interpretados de outra forma que não aquela estipulada por quem os endereça. Isso porque as princesas não-brancas podem ser lidas como as únicas personagens que se afastam de suas próprias configurações culturais e étnicas. Envolvidas em valores considerados modernos e ocidentais, elas se tornam vítimas de uma

cultura posicionada como “atrasada”, “patriarcal” e “repressiva”. Em outras palavras, apesar de aparentemente endereçarem o “empoderamento feminino”, os filmes parecem reiterar a dicotomia entre “Ocidente” e “Oriente” (MITCHELL-SMITH, 2012). Como Yin (2011) explica, não significa negar a existência das hierarquias de gênero que existem em culturas não-ocidentais, mas entender que somente a noção de “patriarcado” não é suficiente para expressar as experiências complexas das mulheres não-ocidentais; do mesmo modo, elas devem ser vistas como sujeitos que articulam suas próprias negociações a favor da igualdade de gênero em alternativa à “ocidentalização”.

Retornando ao eixo temático do gênero, a cena descrita continua a mostrar os efeitos da performatividade: a norma é citada para que haja uma naturalização da ordem compulsória de sexo-gênero-sexualidade. Consequentemente, ela prescreve uma feminilidade e masculinidade hegemônica atrelada à heterossexualidade que nunca é atingida completamente. Somente pela repetição e regulação incansável que este corpo pode ser minimamente inteligível (BUTLER, 2019). Por não atingir este ideal, Mulan habita momentaneamente o lugar da abjeção, da desonra. Mesmo assim, é interessante observar que a protagonista questiona a si mesma ao longo dessa situação, e não a própria estrutura de gênero que lhe obriga ser calma, graciosa e delicada. Ou seja, os padrões de gênero para fins de uma identidade coesa e linear ainda continuam sendo a referência (LIMBACH, 2013). Portanto, nos perguntamos: até onde a animação cita a norma para desnaturaliza-la e subverte-la? E qual o limite desse ato, no sentido de gerar um efeito contrário de reiteração dessa mesma norma?

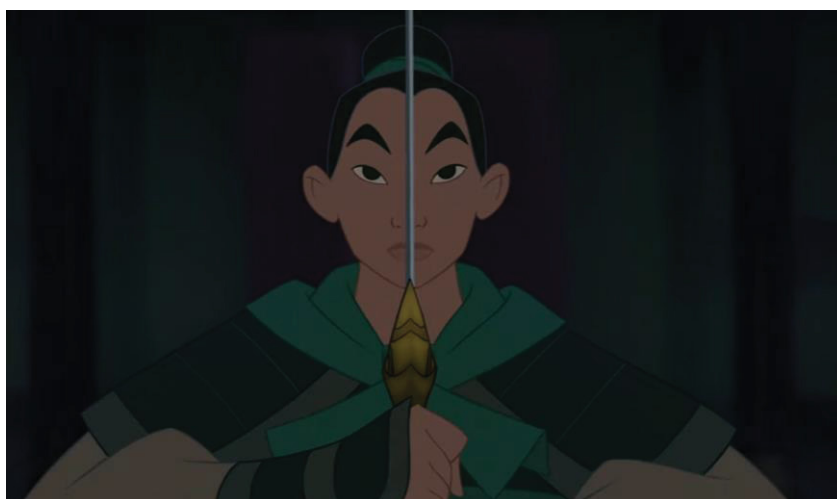
O conselheiro Chi-Fu chega à cidade de Mulan e avisa toda população que os Hunos invadiram a China e que, por isso um homem de cada família deve servir no exército imperial. Ao ver seu pai doente e debilitado, a garota prontamente se opõe ao dizer: “por favor, senhor, meu pai já lutou bravamente!”. Chi-Fu, representando os costumes ultrapassados do “antigo Oriente”, esbraveja: “Quieta! Seria bom ensinar filha a dobrar a língua na presença de homens”. Em uma nova discussão, Mulan tenta convencer Fa Zhou de não ir à guerra, mas seu pai grita com a filha: “vou morrer cumprindo meu dever! Eu conheço meu lugar, está na hora de você conhecer o seu”. Neste momento, tanto os personagens masculinos quanto a própria família da garota tomam um significado de obstrução da liberdade individual a partir da inserção dela em um papel social de gênero. Ao mesmo tempo, é esta ação que será o motor para a atitude de Mulan logo em seguida. A jovem vai até o templo de seus ancestrais e reza pela sua proteção. Após isso, recolhe os objetos de seu pai: a conscrição militar e a espada. Para se passar por um soldado de verdade, Mulan corta seu cabelo, veste a armadura e foge em direção ao acampamento com seu cavalo (figura 23 e 24).

FIGURA 23 – MULAN CORTA O CABELO



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 18'55"* da animação.

FIGURA 24 – MULAN ASSUME A IDENTIDADE DE PING



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 19'08"* da animação.

Novamente, o aspecto da formalidade é o que mais se destaca na cena. A mudança do plano médio para o close-up permite o espectador observar a diferença entre Mulan e Ping, a identidade de gênero masculina que a protagonista vai adotar ao chegar no exército. Tratando do aspecto discursivo, o endereçamento presente na sequência vai formar três pontos mais ou menos conflituosos entre si, já que não são necessariamente unificados (ELLSWORTH, 2001). O primeiro diz respeito a concepção moderna e ocidental de gênero, pois ocorre uma descontinuidade com o regime regulatório da época e cultura na qual a história se passa. Se no ocidente o corte do cabelo representa o desprendimento com a feminilidade hegemônica e conservadora, na cultura chinesa confucionista, este traço terá um outro significado. Isto porque a ética da piedade filial entendia que o corpo de determinado sujeito era uma

herança/continuação de seus pais, devendo sempre mantê-lo para mostrar respeito e devoção. Por isso, tanto homens quanto mulheres não cortavam o cabelo durante toda a vida; na verdade, até pelo menos o século XX, o cabelo longo não era um marcador de gênero, mas sim uma norma geral que estava além do gênero (YIN, 2011). Não por acaso, muitos chineses à época consideraram este aspecto bastante ocidentalizado. Posteriormente, foi uma preocupação da produção do live-action *Mulan* (2020), na qual um dos produtores explicou a questão da fidelidade à cultura chinesa³⁰.

A localização estratégica ocidental da produção de *Mulan* (1998) é algo assumido pelo próprio co-diretor, conforme ele aponta que “*foi uma espécie de fusão [...] que criou o estilo de aparência em Mulan (1998), que parece mais uma interpretação ocidental da arte chinesa, eu diria.*” (BANCROFT, 2021, tradução nossa). Ou seja, tanto em falas prévias no *artbook* já apresentado quanto na entrevista em profundidade, os produtores da animação deixam claro que não buscavam construir um “filme chinês”, mas uma interpretação ocidental da lenda chinesa. Esse exercício de tradução da ética chinesa, como já pontuamos acima, está bastante presente na cena:

Trabalhamos bastante nisso, em tentar definir "honra" no filme e definir a filosofia chinesa da piedade filial em diferentes modos. E isso vem através de uma forma visual. Na sequência em que ela corta o cabelo, anda a cavalo até o acampamento e pega o aviso de alistamento de seu pai, inserimos vários rostos observando-a. Isso realmente representa em um modo visual: os fantasmas e ancestrais, a família dela vendo o momento de maior desonra na vida dela, que é fingir ser alguém que ela não é, fingir ser um homem e pegar o aviso de alistamento do pai, o qual era direito dele e não dela; ela não é um filho, então ela não deveria estar indo. Do ponto de vista ocidental, acho que vemos como "oh, ela ama tanto o pai que vai e salva a vida dele", mas pelo ponto de vista da cultura chinesa, isso é um momento de tabu, e ela está fazendo algo que não deveria estar fazendo. Então interpretamos esse momento com áudio e imagens dos personagens, que foram mais voltados para audiência ocidental. Já os visuais e rostos observando Mulan foram mais para a cultura chinesa. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

O segundo aspecto do endereçamento vai apontar como sexo, gênero e sexualidade são eixos independentes desenvolvidos no interior da repetição de discursos, condutas e acessórios. A performance de Mulan como Ping, mesmo motivada pela performatividade anterior que a situa como abjeta à identidade hegemônica feminina, nos mostra que “*homem e masculino podem, com igual facilidade, significar tanto um corpo feminino como masculino, e mulher e feminino, tanto um corpo masculino como um feminino*” (BUTLER, 2017, p. 26, grifo da

³⁰ Produtor explica por que Mulan não corta o cabelo em *live-action*. Notícia publicada no site Jovem Nerd: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/mulan-produtor-explica-por-que-a-personagem-nao-corta-o-cabelo-em-live-action/>

autora). É neste mesmo cruzamento que se encontra o terceiro aspecto contraditório, principalmente quando o co-diretor explica de que modo os recursos visuais foram utilizados para diferenciar Mulan e Ping:

Particularmente, a coisa boa que estávamos fazendo na animação é que se você colocar a ficha modelo [model sheet] de Mulan como Ping ao lado de Mulan como uma garota comum, você iria ver que desenhamos o rosto de maneiras diferentes, desenhamos os lábios e as sobrancelhas de formas distintas. Quando ela usa o capacete e se torna Ping, ela tem um maxilar definido, não tem o lábio superior tão preenchido como quando ela é uma mulher. Ela tem um estilo de boca mais simples, as sobrancelhas são mais grossas e pesadas quando ela é um garoto. Até mesmo o formato dos olhos, e ela tem menos cílios também. Então há várias coisas que fizemos não só no rosto, mas no uniforme e no corpo para dar uma massa a ela. Como um garoto, as proporções corporais dela são levemente diferentes. [...] E depois, a maior jogada foi realmente a voz de Ming Na Wen [dubladora de Mulan], do quanto ela fez uma voz de homem ou do quanto é ela mesma. (BANCROFT, 2021, tradução nossa).

É evidente que Mulan desafia os papéis de gênero ao recusar os modelos de submissão feminina e ao se destacar em um ambiente considerado masculino, de guerra e estratégia (SABAT, 2003). Apesar disso, tanto a produção quanto a própria narrativa ainda operam sob uma lógica binária e essencialista do gênero. Basta observarmos a constante delimitação que se faz entre “feminino” e “masculino”, “mulheres” e “homens”. As mulheres, no filme, são necessariamente delicadas, atentas aos cuidados de beleza; já os homens são fatalmente violentos e não possuem hábitos de higiene. A própria vestimenta de Mulan parece seguir este raciocínio, visto que ela usa a cor rosa quando assume sua identidade feminina e a cor verde quando se passa por Ping (LIMBACH, 2013). Como observamos na fala supracitada do diretor, os significantes utilizados para marcar o gênero — os lábios, sobrancelhas, maxilar definido etc. — são calcados em aspectos físicos e biológicos, como se o sexo/natureza fosse o destino e expressasse uma identidade verdadeira e coesa. Afinal, haveria alguma característica essencial, fundante e fixa para definir o que é o sexo feminino ou sexo masculino? Pois como Louro (2016) e Butler (2017) refletem, até mesmo a compreensão do “sexo” é mediada pela linguagem e seus imbricamentos sociais, históricos e políticos. Logo, não conseguimos acessar um corpo neutro e tampouco somos capazes de nos referirmos ao sexo sem citarmos o gênero.

8.3 “QUE HOMEM! QUER DIZER, QUASE”: MULAN/PING E O EXÉRCITO IMPERIAL

Antes de chegar ao acampamento, Mulan encontra Mushu, o dragão responsável por ajudá-la na aventura. Diferente do que a garota pensa, Mushu foi enviado por engano; na realidade, os ancestrais não o levavam a sério. Assim, os personagens estabelecem uma ligação,

já que ambos foram desencorajados por seus pares. Vale notar que o ajudante da heroína tem dois papéis importantes para a construção da narrativa: ele serve como uma construção híbrida do “Outro”/“Oriente”, ao passo que dragões são elementos míticos notoriamente conhecidos da cultura chinesa³¹. O próprio nome do personagem também foi pensado para remeter a um prato culinário tradicional chinês bastante consumido nos Estados Unidos, o porco *moo shou*. Ainda, desenvolve o aspecto cômico da animação, sobretudo na versão norte-americana, na qual sua dublagem foi realizada por Eddie Murphy, ator bastante conhecido (WANG, G.; YEH, 2005)

De acordo com Sabat (2003), Mushu também é um elemento regulador das normas que materializam o sexo/gênero. É ele quem vai delimitar e indicar a Mulan o que ela deve fazer para assumir a identidade masculina de Ping: “tem que andar que nem homem, ombros pra trás, levanta o queixo, separa as pernas, ergue a cabeça!”. Depois ele continua: “é só pegar o jeito, seja agressiva como esse cara, dê um soco, homem gosta disso”. Quando a heroína demonstra asco pelos soldados cortando unhas dos pés e colocando o dedo no nariz, ele rebate: “são homens! Você vai ter que ser igual a eles”. Por outro lado, quando Mulan vai tomar banho no rio, Mushu a imita em tom irônico de desaprovação: “vai vigiar, Mushu, enquanto eu fico com essa mania de mulherzinha”. Assim, para a pesquisadora, são estes signos amplamente repetidos que irão agir enquanto performatividade que, agora, produz o gênero masculino.

Esse ponto é mais destacado na sequência em que o Capitão Shang, responsável por comandar a equipe de soldados, começa a treiná-los ao som da música “Homem Ser” (figura 24). Ao conhecer Ping e os outros combatentes, Shang desafia todos eles a escalarem um poste de madeira utilizando pesos nos braços, os quais representavam força e disciplina. Ao notar o fracasso dos lutadores em completarem a primeira missão, o general começa a cantar: “Vocês não são o que eu pedi / São frouxos e sem jeito algum / Vou mudar, melhorar / Um por um”. No refrão, continua: “Homem ser! / Seremos rápidos como um rio / Homem ser! / Com força igual a de um tufão / Homem ser! / Na alma sempre uma chama acesa / Que a luz do luar nos traga inspiração.”

³¹ Nota-se que o uso de dragões para remeter à cultura chinesa é, muitas vezes, problemática. Dong (2011, p. 218, tradução nossa) explica: “apesar do dragão ser um animal místico, ele possui uma relevância histórica na China. Durante muitas dinastias imperiais chinesas, o dragão foi um símbolo particular reservado ao imperador. O abuso de sua imagem incorria em punição severa”.

FIGURA 25 – SHANG TREINANDO OS SOLDADOS



FONTE: *Mulan* (1998). Frame 38'11" da animação.

A partir da cena em questão, observamos que, apesar de ser posta como uma identidade neutra e sem qualquer marcação histórica, o gênero masculino também é um artefato cultural. Portanto, não há uma característica inerente aos soldados, pelo contrário, eles “tornam-se homens” à medida em que eles aprendem artes marciais, a manusear canhões, arco e flecha e resistência física. Para Limbach (2013), os personagens masculinos vão produzir o gênero sob um papel ativo de oposição à feminilidade, fazendo com que ambas as identidades não sejam autossuficientes, mas interdependentes.

FIGURA 26 – PING E SOLDADOS OLHAM IMPRESSIONADOS



FONTE: *Mulan* (1998). Frame 38'08" da animação.

Chama atenção o detalhe de que Shang (figura 25) é o único que se alinha à masculinidade hegemônica, a qual “reúne as características físicas, habilidades e comportamentos cobrados dos homens desde a infância, tais como velocidade, força,

competitividade, liderança, coragem, confiança e um bom desempenho esportivo” (BALISCEI, 2018, p. 128). No nível da formalidade, o personagem é sempre enquadrado em planos mais abertos e sem camisa, a fim de endereçar o seu corpo atlético como modelo de masculinidade a ser seguido. Ele também é o único que, em um primeiro momento, consegue realizar todas as tarefas de combate com facilidade e êxito. Por outro lado, os soldados (figura 26), incluindo Ping, possuem características distintas: são gordos, magros, baixos e altos. Logo, mesmo seguindo a linearidade de sexo-gênero-sexualidade, eles não possuem o mesmo prestígio que Shang, pois conferem à uma masculinidade cúmplice e abjeta aos padrões militares.

Yoshida (2008) observa que apesar de Shang não propor nenhuma transgressão ou subversão em relação à categoria de gênero, ele serve como contraponto ao estereótipo orientalista sobre os homens leste-asiáticos. A plasticidade do seu corpo iria contra à emasculação do homem chinês, historicamente posicionado como sexualmente ambíguo e feminino em relação aos homens brancos. Todavia, nos perguntamos: até onde essa inversão na representação é produtiva para a compreensão das masculinidades não-brancas? Operar sob essa mesma gramática de masculinidade não apaga os embates de gênero entre homens não-brancos? Mais do que se apropriar desses signos, não seria importante produzir outros modos de ver, como propõe bell hooks (2019)? Mesmo que não seja o foco principal de nossa análise, essas questões aparecem, pois conforme apontamos no capítulo 6, uma das referências para a construção da masculinidade de Shang foi Clint Eastwood, ator norte-americano branco que atuou em filmes de faroeste na década 1960.

A saga de Mulan para tornar-se Ping também não é linear. Ao tentar replicar os marcadores de gênero masculino, a garota mostra repulsa à falta de higiene, às tatuagens, à violência. Graças a isso, a animação endereça o polo masculino enquanto campo de abjeção, mesmo que momentaneamente (SABAT, 2003). As ações dos soldados representam tudo aquilo que Mulan despreza e não quer ser. Entretanto, quando completa o desafio proposto por Shang (figura 26), ela consegue assimilar sua nova identidade com sucesso. Ping não só começa a ser admirado pelos soldados, como também é respeitado pelo general. De certo modo, a protagonista borra os limites de gênero e se posiciona mais ou menos em contra identificação à cultura de princesa (GUIMARÃES, 2020). Por outra parte, ela não rompe totalmente com as normas, uma vez que sua transgressão é sempre justificada por algo: seja seu pai ou a vontade de descobrir a si mesma e encontrar seu lugar no mundo. Em continuidade com as versões chinesas do poema folclórico, o disfarce de Mulan não tem um fim em si mesmo, isto é, de exigir o espaço público que lhe foi negado por ser mulher (LIMBACH, 2013). Na verdade, tal ato será mais uma ponte para outros objetivos. Como ela mesma reflete em uma das cenas:

“talvez meu pai não tenha sido o motivo, talvez eu só quisesse provar que eu posso fazer coisas certas, para eu poder olhar no espelho e ver alguém que valesse a pena.”

FIGURA 27 – PING COMPLETA O DESAFIO DE SHANG



FONTE: *Mulan* (1998). Frame 40'43" da animação.

A tropa imperial segue marchando em direção à passagem Tung Shao para evitar que o exército de Shan-Yu chegue à cidade imperial. Após dias de caminhadas, a equipe se depara com um vilarejo destruído e soldados mortos, incluindo o General Li, que descobrimos ser o pai de Shang. Desolado pela perda, Shang acha o capacete de seu pai e o crava na neve, em sinal de memória e respeito. Ao mesmo tempo, Mulan/Ping tenta consolá-lo dizendo: “é uma grande perda” (figura 28). O capitão se recompõe e diz em bom tom: “os Hunos não param se avançar, somos a única esperança do Imperador agora, vamos marchar!”.

Sem saber que estavam caindo em uma armadilha, a tropa imperial é surpreendida por flechas atiradas pelo exército huno. Rapidamente, a equipe de Ping posiciona os canhões e realiza um contra-ataque. Apesar do esforço repentino, centenas de soldados inimigos aparecem no alto da montanha de neve. Shang ordena que o último canhão seja atirado em Shan-Yu. Mulan/Ping logo percebe que isso não seria suficiente, portanto, toma a arma e corre em direção aos inimigos. Em um ponto estratégico, atira no topo da montanha fria, desencadeando uma avalanche que engole o exército adversário. Apesar da maior parte da equipe imperial conseguir se salvar, Shang também desaparece entre o deslizamento de neve. Sem qualquer hesitação, Ping dispara mais uma vez pela avalanche para encontrar o capitão, resgatando-o com sucesso. Admirado com o ato de coragem, Shang agradece o soldado (figura 29): “Ping, eu nunca tinha visto um homem louco como você, mas essa loucura salvou minha vida. Por isso, de hoje em diante, você tem minha confiança”.

FIGURA 28 – MULAN/PING TENTA CONSOLAR SHANG



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 51'57"* da animação.

FIGURA 29 – SHANG AGRADECE MULAN/PING POR SALVÁ-LO



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 59'20"* da animação.

Duas leituras podem ser destacadas sob o nível narrativo-ideológico dos endereçamentos em cena. A primeira diz respeito à indefinição de gênero como fonte de poder de Ping/Mulan para obter sucesso em seu treinamento e também na batalha contra os Hunos. Bueno M. (2012) corrobora com esta interpretação, pois para a pesquisadora, é justamente o movimento entre as diferentes práticas identificatórias de gênero que torna a protagonista extraordinária em seus atos e a faz triunfar em busca pela honra de sua família. A recepção de crianças de escolas particulares e públicas brasileiras sobre o filme *Mulan* (1998) também refletem este aspecto do filme. Isso porque a mesma pesquisa da autora citada nota uma divergência considerável entre os participantes na classificação ou não da personagem como

uma princesa. Para alguns, Mulan não carregaria esse título por não usar vestidos, coroas e por estar inserida em um contexto de lutas e batalhas, visto como atributos “masculinos”. Para outros, sua bondade e ato heroico de salvar a China lhe concederiam o status de princesa. Apesar disso, Bueno M. (2012) observa que o elemento determinante para as crianças é a sugestão do amor romântico e casamento no fim do filme, circunstância que analisaremos mais à frente.

Com efeito, a performance de Mulan enquanto Ping não só atesta a tecnologia e performatividade pela qual o gênero é constantemente (re)elaborado, mas também a própria limitação pelo qual essa paródia ocorre. Na explicação de Salih (2015) e Louro (2016), os recursos disponíveis para qualquer grau de subversão são restritos ao banco conceitual reificado e possibilitado pelas mesmas normas de gênero. Tal lógica nos leva à segunda interpretação possível: a protagonista, mesmo com uma aproximação à contra identificação da cultura de princesa, endereça noções hegemônicas (GUIMARÃES, 2020). Para ter sua voz ouvida e respeitada, Mulan precisou ocultar momentaneamente sua identidade feminina e vestir-se de homem. O jogo binário que permeia a construção da abjeção no filme vai ser capaz de definir não só as posições sociais dos soldados e vilões, mas também da própria Mulan. De acordo com Silva (2000) e Woodward (2000), as identidades tomam sentido na marcação da diferença entre os grupos, os quais assumem posições assimétricas de poder. Devido à característica irregular da linguagem, a diferenciação pode ser tanto celebrada quanto marginalizada.

A ambiguidade representacional está presente nos personagens de Mulan/Ping e Shang isolados, mas também na relação entre os dois ao longo do filme. Considerando as falas e imagens citadas que mostram o sentimento do capitão por Mulan antes mesmo dela revelar sua identidade feminina, é possível que o leitor interprete Shang dentro do espectro da bissexualidade. A hipótese nos parece bastante válida quando retomamos o estudo sobre como os espectadores brasileiros resignificaram a narrativa e personagens de *Mulan* (1998) em sites de redes sociais, especificamente no Twitter (MATHEUS NETO, 2020). Por meio de seus próprios repertórios, os fãs da animação não só entendiam que Shang possuía uma atração amorosa por ambos os gêneros, como discutiam inclusive uma suposta transexualidade ou não da protagonista a partir da escrita de *fanfics*. Para Lewis (2012), a bissexualidade opera sob uma marcação híbrida e ambígua que desencaixa as peças binárias de heterossexualidade/homossexualidade e a definição da sexualidade a partir do sexo/gênero. Enquanto uma tomada de posição de sujeito, a noção de bissexualidade permite pluralizar e mapear os aspectos contraditórios no interior das sexualidades. Sobre a produção de conteúdo alternativo ao cânone estabelecido pela Walt Disney, o diretor de *Mulan* (1998) valoriza a cultura participativa de fãs e seus investimentos emocionais na animação:

Isso faz parte da cultura de fãs de modo geral, eu vejo isso com Star Wars, com Star Trek, com os filmes animados da Disney...a cultura de fãs é tão grande e ampla hoje em dia que amar o filme original não é o suficiente, eles querem que os personagens continuem a viver, seja em um universo diferente ou uma estória diferente [...] Acho que, para os fãs, é realmente uma forma pela qual eles podem se conectar mais profundamente com o personagem, trazendo sentimentos e emoções que eles estão tendo e expressando-os por meio de seus personagens favoritos. Acredito que isso seja bacana e saudável. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

Refazendo o questionamento de Ellsworth (2001), um filme nunca consegue prever completamente quem o espectador é, nem mesmo quem o próprio espectador pensa quem ele mesmo é. A posição em relação aos modos de endereçamento disponíveis é contextual, dependendo de qual lugar social o sujeito assiste à animação. É dizer que os endereçamentos não se encontram somente no discurso do filme, mas na sua transposição para as dimensões individuais e sociais. Se pensarmos que a leitura de *Mulan* (1998) escapa a outros leitores que não somente aqueles idealizados pela produção — crianças ocidentais do gênero feminino —, de que modo o filme posiciona e é posicionado pelo imaginário de sujeitos considerados desviantes? Independente da resposta, quando o assunto é a sexualidade dos personagens em cena, a distância entre “endereçador” e “endereçado” é latente, conforme o diretor continua:

Mas eu vou dizer, eu não gosto quando as pessoas argumentam que o Shang é um personagem gay em nosso filme, porque essa nunca foi a intenção. Eu não vou permitir que as pessoas falem o que estávamos fazendo, porque eu sei o que estávamos fazendo e eu sei qual era a parte dele nesse filme. Eles podem usar Shang em suas próprias histórias ou filmes, podem fazer o que quiserem, mas ninguém me dirá o que pretendíamos fazer. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

Quando o diretor aponta que a intenção do filme não era a de representar Shang como um personagem bissexual, fica claro que o discurso do endereçamento não foi necessariamente direcionado a um público que está nos entre-meios da comunidade LGBTI+. Importante salientar que esse tipo de articulação de leitura preferencial é mais coagido pelas lógicas de produção institucionalizadas pela Walt Disney por meio do Disney-Formalismo do que necessariamente pelos co-diretores do filme. O impasse referente à empresa e diversidade sexual/de gênero não é novo, considerando seu público-alvo composto por famílias heterossexuais de classe média, brancas, norte-americanas e, em certo ponto, conservadoras (GIROUX, 2001). Para se ter ideia, a Walt Disney tem seu primeiro personagem gay representado somente em 2017, no live-action *A Bela e a Fera* (2017). Ainda assim, o papel não possui qualquer peso para a trama principal do filme. Em 2020, a Pixar lança o curta-

metragem *Out* (2020), com um protagonista gay. No mesmo ano, a animação *Dois Irmãos* (2020) apresenta a primeira personagem lésbica, mesmo em aspecto secundário.

Já as ficções seriadas do Disney Channel, canal infantil da companhia, parecem cumprir um papel maior no compromisso com a diversidade. Segundo relatório da GLAAD, *Where We Are on TV* ³²de 2020, a Disney Channel trouxe seu primeiro personagem gay na série adolescente *Andi Mack*, que esteve no ar entre 2017 e 2019. O garoto não só é uma figura recorrente na série, como também possui um relacionamento amoroso com outro rapaz já nos episódios finais. A série *High School Musical: The Musical: The series*, ainda em andamento, já apresenta em sua primeira temporada a protagonista Nini, filha de um casal lésbico. Ademais, os personagens Carlos e Seb também são recorrentes: os dois namoram e formam um casal gay durante o colegial. No eixo da animação seriada, o destaque fica para *The Owl House* (2020): a protagonista da série é bissexual e tem uma relação amorosa com Amity, sua amiga da escola.

Nos parece que o conglomerado de mídia vem, mesmo em passos curtos, tentando se adaptar à demanda de um público em potencial que reivindica maior diversidade de gênero e sexualidade nas telas. Como bem argumenta Breder (2013), o papel da Walt Disney na reverberação de valores consumistas e normativos é inegável. Entretanto, isso não significa adotar uma perspectiva determinista e funcionalista dos textos midiáticos, como se eles originassem os discursos. Pelo contrário, devemos levar em conta a cultura e o contexto em que se inserem os produtores de animação, a ponto de compreendermos quais são as formações ideológicas nas quais eles se inscrevem.

De todo modo, essa espécie de “desencontro” entre a intencionalidade do co-diretor e interpretação do público demonstra o caráter dinâmico da linguagem. Os sentidos endereçados não terminam em si mesmos; pelo contrário, eles são abertos, instáveis e escorregadios. Sob uma ótica derridiana, é no traço da outridade e no constante adiamento do significado do signo que a significação se torna indefinida e mutável (SILVA, 2000). O conceito de esta ou aquela representação é desterritorializado, não ocupando ponto de origem e nem ponto de chegada. Ele é continuamente transposto por novas camadas/significados que produzem outras maneiras de diferenciações simbólicas por meio da repetição (RIBEIRO R.; SILVA A., 2015). De igual forma, tal ecossistema elabora o fenômeno da citacionalidade, ou seja, a citação regular das normas de gênero que constituem os corpos passíveis ou não de serem “sujeitos”. Pelo

³² Relatório *Where We Are on TV 2020-2021*, acerca da diversidade de gênero e sexualidade na televisão norte-americana e serviços de streaming: <https://www.glaad.org/sites/default/files/GLAAD%20%20202021%20WHERE%20WE%20ARE%20ON%20TV.pdf>

personagem de Shang, alguns espectadores de *Mulan* (1998) não citam a norma com o objetivo de assimilá-la, mas de transplantá-la para seus contextos/vivências, a ponto de minimamente desnaturalizarem e subverterem a identidade heterossexual como ahistórica e acultural. Não se trata de fazer uma relação entre leitura preferencial/espectadores dominantes e leitura alternativa/espectadores marginais, uma vez que mesmo para negociação, quem assiste ao filme “deve ser capaz de adotar – nem que seja apenas imaginária e temporariamente – os interesses sociais, políticos e econômicos que são as condições para o conhecimento que eles constroem.” (ELLSWORTH, 2001, p. 18). Só assim o discurso pode ser interpretado e rearranjado.

Até mesmo a produção simbólica dos espectadores constitui a hibridização presente na lenda folclórica chinesa de Mulan. As fronteiras entre “cultura tradicional” e “cultura de mídia” são borradas, de jeito que o foco em uma identidade original se desloca para as articulações fluídas entre as diferenças culturais (BHABHA, 1998). Ocorre uma negociação que, ao reimaginar uma personagem já reimaginada pela Walt Disney, também reinscreve a protagonista em um outro contexto histórico que não aquele chinês e nem o da disneyficção. Se tanto o passado quanto o regime de gênero são reconstruídos, é impossível mapearmos uma versão da lenda que seja “a autêntica” ou “a mais real”, visto que são mediados pela virtualidade da linguagem. Em resumo, a identidade cultural é “uma questão tanto de ‘tornar-se’ quanto de ‘ser’” (WOODWARD, 2000, p. 20).

8.4 “MEU NOME É MULAN!”: DE TRAIIDORA À HEROÍNA DA CHINA

O ato heroico de Ping ter salvado Shang só é celebrado até o momento em que se descobre a verdadeira identidade do soldado. Após ter sido ferido e recebido os primeiros socorros, o soldado médico avisa o capitão sobre o ocorrido: Ping, na verdade, é Mulan. O conselheiro Chi-Fu puxa a garota pelos braços e esbraveja: “sabia que havia algo errado nisso, uma mulher! Víbora traiçoeira! Alta traição, desonra em último grau!”. A lei é bem clara: pena de morte. Shang pega uma espada e ameaça matar Mulan, mas não o faz. Em vez disso, ele joga a arma na neve e diz: “uma vida por outra, minha dívida está paga”. Toda a equipe marcha em direção à cidade imperial para celebrarem a vitória na guerra.

Ainda na montanha de neve, Mulan percebe que o exército dos Hunos não tinha sido derrotado de fato. Tinham sobrevivido à avalanche e seguido ao palácio do Imperador para fazê-lo refém. A guerreira prontamente vai atrás de Shang e sua equipe para alertá-los, mas não é levada a sério: “o seu lugar não é este, Mulan, vai embora!”. Ela rebate: “Shang, você acreditava em Ping, por que seria diferente com Mulan?”. O questionamento da personagem

não é o suficiente para Shang escutá-la. O capitão é recebido pelo Imperador, que o parabeniza pela suposta vitória contra os Hunos. Entretanto, a cerimônia de boas-vindas é interrompida: o vilão Shan-Yu pula do telhado do Palácio Imperial e, com a ajuda de seus comparsas, prende o Imperador. Mulan arquiteta um plano: os soldados devem se disfarçar de mulher para distraírem os inimigos e conseguirem entrar na sala onde o Imperador está sendo ameaçado. Conseguem resgatá-lo com êxito, mas ao lutar com Shan-Yu, o capitão Shang fica desacordado. É neste momento que Mulan enfrenta o vilão tão cruel e impiedoso: ela o despista até o telhado e, com um leque, sinal de sua “femilidade”, consegue desarmar Shan-Yu. Neste meio tempo, o dragão Mushu aciona um canhão em direção ao líder dos Hunos, derrotando-o de verdade.

A contextualização realizada acima nos leva à penúltima sequência a ser analisada. Com o impacto da explosão, Mulan chega em solo e cai em cima de Shang. Chi-Fu exclama: “isso é um atentado contra a minha vida! Esta criatura não é digna de proteção!”. Shang rebate dizendo: “ela é uma heroína!”. O conselheiro grita: “é uma mulher! Nunca será digna de nada!”. O Imperador da China finalmente interrompe a discussão e se dirige à Mulan (figura 30), que logo se curva em sinal de respeito. Ele afirma: “já ouvi muito a seu respeito, Fa Mulan. Roubou a armadura de seu pai, fugiu de casa, fingiu ser um soldado, enganou seu oficial comandante, desonrou nosso exército, destruiu meu palácio e salvou a vida de todos”. Após isso, se curva à protagonista em sinal de gratidão e respeito pelo seu ato heroico (figura 31)

FIGURA 30 – O IMPERADOR SE DIRIGE À MULAN



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 75'58"* da animação.

No nível narrativo e de direcionamento, o endereçamento continua sendo — respectivamente — em terceira pessoa e indireto. Isto porque, apesar do foco em Mulan, o espectador consegue se situar sobretudo o que acontece em tela, como se fosse um indivíduo

onipresente na sucessão de acontecimentos. A linearidade continua no direcionamento, pois entre o início e fim da animação, nenhum personagem se dirige ao espectador pela quebra da quarta parede. Referente ao aspecto da formalidade, observamos na figura 29 um grau de poder do Imperador sobre Mulan. Necessário delimitar também que, apesar de Chi-Fu não estar no centro da imagem, ele também assume uma posição vertical em relação à protagonista em sua postura e olhar ativo. Isso se deve principalmente à visão hierárquica que ele possui: para o conselheiro, as mulheres devem ser submissas aos homens.

FIGURA 31 – TODOS SE CURVAM À MULAN



FONTE: *Mulan* (1998). Frame 76'36" da animação.

Pela categoria analítica de gênero, o personagem representa a visão normativa já consolidada e conhecida pelo espectador desde o processo de ambientação do filme. Em contraponto, Mulan remete à perturbação desses mesmos padrões de gênero instituídos, mesmo que de forma irregular. Atentando-se à composição da imagem, Kress e Van Leeuwen (2006) vão dividir tais polos entre Dado e Novo. O primeiro diz respeito a imagens geralmente posicionadas à direita, apresentadas como elementos familiares ao repertório do leitor, enquanto o Novo, à esquerda, é o desconhecido, problemático e contestável.

Entretanto, Yoshida (2008) faz uma crítica pertinente sobre a representação do personagem a partir da definição de Orientalismo. Para a pesquisadora, Chi-Fu endereça, tanto em seu nome como na sua aparência, o arquétipo racista do Fu Manchu. Constituindo-se como uma das representações midiáticas de homens leste asiáticos, tal figura é associada à sexualidade ambígua e ao sadismo. Seus aspectos físicos são feminilizados e suas ações são agressivas, incorporando o dito "perigo amarelo" e a ameaça aos valores do "Ocidente".

Yin (2011) é ainda mais dura em sua análise. Segundo a autora, o filme desenvolve um jogo binário entre afirmação de gênero e tradição chinesa. O “Outro” é produzido no interior do discurso como essencialmente opressor e cerceador da liberdade individual. A produção de uma hierarquia cultural/racial seria capaz de mascarar a existência de hierarquias de gênero presentes no próprio “Ocidente”. Em resumo, na visão de Yin (2011, p. 63, tradução nossa) “o feminismo é menos ameaçador e mais aceitável para o público ocidental se mulheres não-ocidentais são resgatadas ou estão dispostas a lutarem contra suas culturas tradicionais”.

Em concordância com nossa abordagem no capítulo 3, vale sublinhar que mesmo a Balada de Hua Mulan foi/é readaptada em diferentes momentos históricos da China. Em sua grande maioria, as versões eram ativadas para tratarem da piedade filial e lealdade, não necessariamente a equidade de gênero. Evitamos assumir uma posição simplificadora que posiciona o poema como resultado de assimilação total aos valores confucionistas. Tampouco negamos o caráter patriarcal presente nestes preceitos. A intersecção entre a lenda folclórica e a animação da Walt Disney está justamente no fato de que ambos atuam sob uma negociação com os regimes de identificação pelos quais o gênero se inscreve. Em suma, os dois funcionam em um ciclo de reiteração/subversão/reiteração das normas (SABAT, 2003).

O conceito de localização estratégica de Said (2003) é bastante rico para refletirmos sobre uma leitura alternativa que considere a hibridização e os embates entre individual/coletivo acerca da personagem. A posição discursiva do autor em relação ao texto que ele produz é fundamental para uma interpretação de Mulan que aglutine tanto o caráter coletivo quanto a preocupação com a representação de gênero. Tal processo não objetiva desconsiderar os saberes “ocidentais”, e sim assegurar que os corpos ali representados possam tratar da personagem por meio de seus próprios repertórios para subversão. Afinal, como a Lenda de Hua Mulan seria adaptada pelos olhos de mulheres chinesas? Qual seria seu potencial para disrupção e/ou reprodução das normas de gênero? O co-diretor de *Mulan* (1998) assume certa limitação:

Era um tempo diferente, eu devo dizer. Eu olho para o filme agora e penso se...primeiro de tudo, se dois homens brancos como eu e Barry Cook poderiam dirigir esse filme. Não acho que aconteceria de novo. Eu acho que o estúdio tentaria ser bastante politicamente correto e provavelmente iria contratar uma mulher chinesa para dirigir a versão animada de Mulan. Assim como...bem, Niki Caro pode não ser chinesa, mas certamente uma diretora mulher para o live-action de Mulan foi uma boa escolha. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

Os modos de endereçamento são constituídos na relação entre aquilo que pode ser dito e aquilo que realmente foi dito em um filme (ELLSWORTH, 2001). Logo, é necessário apontar também que, na lenda folclórica, o real gênero de Mulan só é revelado após retornar para casa.

Seguindo a ordem generificada do privado e público, quando a personagem assume a identidade feminina, ela se dedica aos afazeres domésticos; por outro lado, ela só realiza os atos heroicos sob a identidade masculina (DONG, 2011). Já na versão de 1998 da Walt Disney, Mulan tem seu gênero descoberto antes mesmo da batalha final. Portanto, a guerreira atinge sucesso e glória sem negar sua “feminilidade”. A escolha narrativa não visava somente o público alvo em si – crianças do gênero feminino. Mais do que isso, os produtores do filme se preocupavam em endereçar a valorização e independência das mulheres na sociedade. O diretor da animação ilustra esse propósito com afeto:

Eu queria criar uma heroína forte para a próxima geração, para as minhas filhas que estavam por vir. Que elas pudessem admirar, e, sendo chinesas ou não, apenas sentirem algo como "eu posso fazer qualquer coisa que tiver em mente", porque Mulan era esse tipo de pessoa, e elas precisavam ver esse símbolo em uma heroína da Disney. Ela não precisava de um príncipe para salvá-la, ela não precisava que suas barbatanas virassem pernas humanas ou algum feitiço. E uma das coisas que amo sobre a estória é que Mulan não muda realmente, enquanto muitas das heroínas da Disney passam por certas mudanças. Elas querem mais que suas vidas provincianas, elas querem fazer parte do mundo humano. Mulan só quer ser aceita pelo que ela é. E ela não é uma tomboy, mas uma mulher única, que é forte e independente e que tem sentimentos e opiniões que ela quer expressar em uma época na qual isso não é autorizado (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

A cena final do longa-metragem, todavia, contrabalanceia a intenção exposta acima. Após recusar a proposta do Imperador de tornar-se conselheira imperial, Mulan afirma: “com todo respeito majestade, acho que já fiquei longe de casa o bastante”. Por essa decisão, o Imperador resolve lhe dar a espada de Shan-Yu e uma medalha imperial para que todos soubessem o que ela fez pela China. De volta para o seu lar, a guerreira encontra seu pai e lhe entrega os objetos. Ela diz: “são presentes para honrar a família Fa”. O senhor a abraça: “meus maiores presente e honra é ter você como filha, senti tanta sua falta” (figura 32). A avó de Mulan, por sua vez, julga: “sei, ela traz pra casa uma espada, deveria ter trazido um homem maravilhoso!”. A mulher é interrompida pela chegada de Shang, que aparece na casa da jovem chinesa com a desculpa de entregar o capacete de sua armadura. Mulan logo toma a iniciativa: “gostaria de ficar pro jantar?”. O capitão responde: “adoraria jantar”, enquanto a avó grita: “gostaria de ficar pra sempre?” (figura 33).

FIGURA 32 – MULAN ENCONTRA FA ZHOU, SEU PAI



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 79'43''* da animação.

No eixo da formalidade, os personagens são enquadrados em um plano *close-up*, no sentido de aproximar o espectador para a cena que é oferecida. Tanto Fa Zhou quanto Shang são posicionados de maneira horizontal em relação à Mulan, de jeito que as relações de poder presentes na tela são mais ou menos diminuídas. Se no início da trama a protagonista era repreendida pelos seus modos, agora são essas mesmas atitudes que a fazem ser acolhida pelos familiares e par amoroso.

FIGURA 33 – MULAN E SHANG JUNTOS



FONTE: *Mulan* (1998). *Frame 80'29''* da animação.

O retorno de Mulan ao ambiente familiar/doméstico e a sugestão de um relacionamento amoroso entre ela e Shang é o suficiente para anular a possibilidade de subverter

estruturalmente a ordem compulsória de sexo-gênero-sexualidade que funda uma identidade moderna aparentemente coesa e unificada. De acordo com Louro (2016, p. 82), esta premissa “costuma afirmar que determinado sexo (entendido, neste caso, em termos de características biológicas) indica determinado gênero e este gênero, por sua vez, indica o desejo ou induz a ele”. A linearização dessas categorias insere a homossexualidade como destino “natural”. Apesar do mote inicial de Mulan ser a afirmação individual e a busca pela liberdade que lhe foi recusada, tal esforço é transferido para um relacionamento amoroso homossexual (KESTERING, 2017). Mesmo que o objetivo da guerreira não fosse necessariamente encontrar o “príncipe dos sonhos” ou “alguém para amar” — como as princesas clássicas da Disney —, o romance com Shang não é somente uma consequência, mas a recompensa final pelos seus atos heroicos e o elemento fundamental para ser validada perante seus familiares. A fala da avó de Mulan materializa o pensamento, já que ela banaliza a jornada da neta e reduz sua conduta a ter encontrado ou não um marido.

A convergência entre a animação e a lenda folclórica na qual ela se baseia reside no fato de que ambas se inserem nos territórios considerados masculinos, porém em episódios excepcionais/pontuais. Estes atos não são justificados pela atitude de contravenção em si, mas por outros objetivos — seja a piedade filial, lealdade ou a individualidade. Seguindo o raciocínio de Dong (2011, p. 191), os artefatos culturais operam duplamente entre transgressão e acordo: “transgressão porque recorrer às roupas dos homens viola o código de vestuário e as doutrinas de segregação de gênero; um acordo porque performar o gênero respeita a definição social de ‘masculino’ e ‘feminino’”. Logo, é confortável afirmar que ambos contestam os papéis DE gênero, mas não as normas DO gênero (SANTOS, 2015)³³. Em outras palavras, Mulan cita/performa a norma para atingir seu propósito, mas não a ponto de ruir a própria estrutura simbólica e material que descreve, classifica e hierarquiza os gêneros em grupos dicotômicos. O lugar das mulheres, na animação e no poema, continua sendo o ambiente doméstico, enquanto os homens seguem em papéis públicos e ativos.

Mesmo que ambas narrativas possuam desfechos parecidos, seus desenvolvimentos seguem caminhos diferentes. *Mulan* (1998) reúne elementos próprios da cultura chinesa sob uma tradução cultural mediada pelas lógicas de produção do Disney-Formalismo, isto é, a busca

³³ Em sua dissertação sobre gênero e construção da vilania nas animações da Disney, Santos (2015, p. 116) nota que os antagonistas experienciam uma indefinição em relação à dualidade masculino/feminino. Portanto, ele escreve: “mais do que questionar as normas DE gênero - os papéis que devem ser interpretados por homens e mulheres - os vilões aqui analisados desestabilizam a própria norma DO gênero”. Diferente do objeto de pesquisa de Santos (2015), a personagem Mulan se encontra dentro dessa mesma dicotomia. Por isso, nos apropriamos da frase do autor e a utilizamos em seu modo negativo.

da proximidade artística ao mundo material por meio do hiper-realismo e a continuidade lógica das narrativas focadas sobretudo em comédia, amor e autorreflexão (PALLANT, 2011). Indo mais além, ela reimagina o poema a partir de um regime de marcação de gênero moderno e binário, característico da cultura em que os produtores estão inseridos. A adaptação insere a protagonista na “cultura da princesa” (GUIMARÃES, 2020), o que não exclui a existência da contra identificação momentânea da personagem em relação a tais valores. Este é um importante ponto, visto que Mulan faz parte de uma franquia que endereça modelos e expectativas ao gênero feminino por uma gama de produtos licenciados (CECHIN, 2014). Curioso notar que, em muitos desses artigos de consumo, a personagem é apresentada com traços ocidentalizados e sem o uniforme de guerra. Em resumo, o “princesamento” associa padrões estéticos de beleza à realeza europeia e vitoriana (VAZ, 2018).

Mais do que simplesmente categorizar este processo enquanto “americanização”, detectamos o hibridismo como conceito fundamental para entender a “viagem” da lenda folclórica chinesa ao “Ocidente”. Significa que *Mulan* (1998) carrega uma pluralidade de linguagens capaz de desarranjar tradições locais/regionais e de produzir, simultaneamente, convergências/afinidades e distanciamentos/embates. Trata-se de considerar a existência de um *continuum* cultural que tanto adiciona novas camadas à história quanto reforça elementos antigos (BURKE, 2003). Said (2011, p. 38) corrobora: “longe de serem algo unitário, monolítico ou autônomo, as culturas, na verdade, mais adotam elementos “estrangeiros”, alteridades e diferenças do que os excluem conscientemente”. A sobreposição de experiências “ocidentais” e “orientais”, portanto, são mescladas pela indústria criativa (MARTEL, 2012) voltada para o lazer e divertimento, conforme reflete o co-diretor de *Mulan* (1998):

Eu amo filmes porque eles são um escapismo, eles são uma volta na montanha-russa, eles são engraçados e, em primeiro lugar, entretenimento. Acho que, de modo geral, Mulan (1998) foi feito com uma filosofia de entretenimento e acho que a maioria dos filmes que se fazem na Disney e na Pixar [...] Se há uma mensagem, ninguém irá escutá-la se não for divertida. Então sempre colocamos o entretenimento em primeiro lugar. Você tem que gostar dos personagens, da jornada, do conceito do filme, tem que ser agradável para as pessoas embarcarem nessa viagem com você. Mas eu também sinto que se você pode e insere significados sociais profundos, significados emocionais ou significados filosóficos na história, eu acho que isso torna um filme melhor. (BANCROFT, 2021, tradução nossa)

É certo dizer que a cultura de mídia é uma prática cuja forma estética objetiva o prazer (SAID, 2011). Entretanto, não pode ser reduzida a mera qualidade do “lúdico” ou “fantástico”. Os repertórios discursivos endereçados pelas animações ajudam a formar e dar sentido aos conjuntos de saberes que constituem as posições de sujeito. Se assumirmos o caráter

performativo da imagem (ELLSWORTH, 2001; SIERRA; NOGUEIRA, MIKOS, 2016), podemos dizer que a constante repetição e citação desses discursos mediados pelo Disney-Formalismo vão compor a própria realidade do que seria o “gênero”, “Ocidente” e “Oriente”. Daí o aspecto pedagógico das disneyficações (GIROUX, 1995): conjunto de artefatos como filmes, parques de diversão, brinquedos e campanhas publicitárias que, além dos muros das escolas, compõem um currículo informal acerca da memória e identidade.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De certo modo, a pesquisa sobre representações em *Mulan* (1998) teve início antes mesmo do desenvolvimento desta dissertação de mestrado. Já no Trabalho de Conclusão de Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda na Universidade Estadual do Centro-Oeste nos aproximamos desse objeto, no qual detectamos determinados regimes identificatórios de gênero que permeavam a narrativa e os personagens. Assim, partimos da premissa de que as animações não são meras atrações para entreterem as crianças por meio do lúdico e do fantástico ou para preencherem as grades de programação e catálogos de filmes. Na verdade, se desenvolvem como técnicas ilimitadas do ponto de vista criativo, podendo desenvolver outros regimes narrativos e imagéticos que o *live-action* por si só não permite. As animações se opõem ao material, mas não à “realidade”, visto que servem como vias de expressões simbólicas. Elas situam e também são situadas por posições de sujeito marcadas por gênero, raça, classe, identidade nacional. Por extensão, funcionam como registros históricos e de memória.

Independente do termo adotado por diferentes pesquisas (GIROUX, 2001; STEINBERG, 2011; BALISCEI, 2018) — “pedagogia da inocência”, “pedagogia cultural” ou até mesmo “pedagogia Disney” — o papel das disneyficções para além do entretenimento ficou evidente. Ultrapassando os ambientes formais das escolas e bibliotecas, das instituições religiosas e familiares, as produções constroem currículos informais que endereçam posições sociais, valores e ideais. Longe de serem unidimensionais ou regulares, os atravessamentos ideológicos, políticos e econômicos destes artefatos culturais são conflitantes: ao mesmo tempo em que tratam de temáticas como respeito, coragem amizade, amor e união, algumas dessas animações o fazem sob aspectos conservadores e limitados no que se diz respeito à qualidade de representação de gênero e raça, por exemplo (WARD, 2002).

É claro que as características das personagens e suas narrativas vão se alterando conforme as críticas do público, as pautas sociais e as demandas de movimento(s) feminista(s), LGBT e negro. Atrela-se também a própria estratégia mercadológica de atingir públicos de mercados cinematográficos potenciais (ALMEIDA R., 2020). Daí as divisões acadêmicas das princesas entre “clássicas”, “rebeldes” e “contemporâneas”, de acordo com as definições dos papéis sociais assumidos, seus sonhos e relacionamentos românticos (BREDER, 2013; KESTERING, 2017). Mesmo a marca Disney Princess foi reformulada ao longo dos anos, visto que agora as princesas também são chamadas de heroínas pelos seus produtores e, conseqüentemente, em sua publicidade e variados produtos/serviços. Aqui, a dimensão do consumo vai além do simples estímulo às compras, uma vez que ele se desenvolve no mundo social e, por sua vez,

participa dos processos de subjetivação enquanto tecnologias de gênero nas vias de negociação e reapropriação dos signos por parte da audiência.

Após a pesquisa da pesquisa realizada nos estágios iniciais da dissertação, verificamos uma lacuna de estudos sobre os filmes de princesa da Walt Disney que não só levassem em conta a categoria de gênero, mas também seu cruzamento com a representação de culturas não-ocidentais e não-brancas. É notória a necessidade de investigações de mestrado e doutorado oriundas da Comunicação, pois a maioria desses estudos foi realizada no âmbito da Educação e das Ciências Sociais. Ao mesmo tempo, tal resultado demonstra o intercâmbio entre os campos e áreas de pesquisa, além da pluralidade de temas, objetos e conceitos utilizados nas produções científicas. A interdisciplinaridade é materializada pela presença de muitos conceitos das diferentes vertentes dos Estudos Culturais enquanto operadores teóricos e analíticos. A partir desse itinerário, nos preocupamos em entender tanto o conteúdo da animação quanto o seu processo de criação. Assim, elaboramos nosso problema de pesquisa: considerando os contextos e lógicas de produção da animação *Mulan*, lançada em 1998 pela Walt Disney, como a localização estratégica ocidental hibridiza a lenda chinesa e produz sentidos sobre gênero e sexualidade na personagem principal da animação?

Para responder a problemática, estabelecemos o objetivo geral, que buscou demonstrar como a estratégia orientalista de hibridizar a lenda chinesa reorganiza a construção de gênero e sexualidade da personagem principal por meio dos endereçamentos da produção nas dimensões imagéticas e verbais da protagonista e sua relação com personagens secundários. O propósito foi atingido na análise de nove sequências representativas da temática analisada. Ao longo do percurso, realizamos uma entrevista em profundidade com um dos co-diretores da animação *Mulan* (1998), o que nos permitiu acessar dados primários sobre a concepção/realização do filme enquanto complemento à análise dos endereçamentos. O argumento se desdobrou em sete capítulos além da introdução, de acordo com os três objetivos específicos: a) compreender os processos de representação e identidade cultural; b) tensionar o conceito de orientalismo e hibridismo cultural na construção das narrativas audiovisuais. c) demonstrar como o modo de produção *mainstream* da Disney interfere na produção de sentidos sobre gênero e sexualidade.

Entre as definições do que são as animações, o conceito do Disney-Formalismo (PALLANT, 2011) nos foi bastante útil para pensá-lo enquanto mediador dos processos de transformação da lenda folclórica chinesa em um longa-metragem da cultura de mídia ocidental. Nota-se que as características do hiper-realismo artístico enquanto parâmetro estético, técnico e ideológico da produtora não são “neutras” ou simplesmente livres de marcadores de gênero, raça, classe e etnia. Afinal, tanto as narrativas quanto a equipe são

historicamente marcadas por considerável hierarquização entre determinados sujeitos. Retomando os capítulos anteriores, muitas mulheres trabalhavam somente no departamento de finalização e colorização por ser considerado “delicado”, e inicialmente não eram sequer creditadas. Apesar deste cenário ter mudado, a presença feminina nos departamentos de animação e roteiro — considerados os mais importantes — é mínima e pontual, apesar da grande influência que tiveram na concepção das personagens. O estúdio teve sua primeira co-diretora de um longa-metragem somente em *Valente* (2012), setenta e cinco anos depois do lançamento do seu primeiro filme animado. No que se diz respeito às mulheres não-brancas, a ocupação destes cargos é ainda menor: em *Pocahontas* (1995), nenhuma atuou na construção do roteiro, já em *Mulan* (1998) apenas uma integrante. Esse dado, já de antemão, gera uma oportunidade para outro problema de pesquisa a ser investigado com maior esforço: de que forma se dá a presença feminina na produção das animações desde 1937 até 2021? Sendo mais específico, de que maneira podemos comparar quantitativamente ano a ano da produtora?

Mais do que representatividade, nos preocupamos em entender de que modo os sujeitos em tela eram representados em *Mulan* (1998). Os conceitos de cultura, identidade e representação nos forneceram operadores teóricos para entendermos os embates simbólicos e materiais no processo exclusivo e performativo de significação. A dimensão comunicacional desses movimentos se encontra justamente no fato de que eles atuam sob um regime de negociação, partilha e constante deslizamento entre significante e significado. Portanto, a produção de sentido e, conseqüentemente, a tomada de posições de sujeito são viabilizadas pela comunicação e seu uso coletivo (LARAIA, 1986; MARTÍN-BARBERO, 2008).

A definição seminal do Orientalismo (SAID, 2003) serviu como primeiro eixo de categoria analítica da animação, visto que *Mulan* (1998) é uma interpretação ocidental de uma lenda chinesa. Entendemos a dicotomia “Ocidente” / “Oriente” como polos histórica, política e culturalmente desenvolvidos, situados em diferentes posições de importância. Apesar da construção do que seria “tipicamente oriental”, não é possível acessar uma identidade “real” ou “verdadeira” anterior, já que o “Oriente” é ele mesmo construído por meio do imaginário, das práticas sociais, das disciplinas, epistemologias e discursos, sejam eles midiáticos e verbo-visuais ou não. No que se refere às lógicas de produção ocidentais da animação, a definição de localização estratégica foi bastante profícua para refletirmos sobre a posição discursiva e social dos diretores em relação ao texto que produzem e as ideologias que os atravessam.

Ao longo das leituras, das idas e vindas entre os níveis epistemológicos, teórico-metodológicos e táticos, bem como das discussões entre os eventos científicos, realizamos um deslocamento do Orientalismo para a perspectiva de hibridização cultural (CANCLINI, 2015).

Por este percurso, evitamos uma série de inflexões conceituais, considerando que a atomização bruta entre “Ocidente” e “Oriente” pode levar a análises simplistas e ao apagamento das contradições e hierarquias existentes dentro de cada uma das categorias. Significa dizer, por exemplo, que o discurso orientalista sobre o mundo árabe — foco de Said (2007) — é desenvolvido de maneira diferente das formações discursivas sobre a cultura chinesa. Ao mesmo tempo em que a cultura chinesa sofre com embates de países ocidentais, ela também promove confrontos com outras culturas do continente asiático. Visualizar *Mulan* (1998) como um texto híbrido também nos ajudou a ir além do paradigma entre “americanização” e “lenda autêntica/verdadeira”, isto porque tal esquema analítico ainda coloca o “Ocidente” como agente central e ativo do discurso, mesmo que o objetivo seja criticá-lo. Da mesma forma, o “Oriente” continua a ser entendido como figura unidimensional e estática.

Conforme pontuamos ao longo da pesquisa, a animação da Walt Disney não foi a primeira adaptação do poema folclórico milenar. Por não haver uma origem e autor exato da lenda, o enredo tem outros pontos de partidas que ultrapassam até mesmo a língua e cultura chinesa. Mesmo na China a lenda foi/é constantemente adaptada de acordo com os contextos, valores e intenções vigentes. Ocorre, então, um acúmulo de interpretações que, simultaneamente, dão novos sentidos à personagem e reforçam as dinâmicas já existentes. O fenômeno da hibridização se estabelece na intertextualidade (sobreposição de um texto sobre o outro) e intermedialidade (sobreposição de linguagens e meios), seja em romances, peças de teatro, livros didáticos, séries, e, em nosso caso, animações.

Enquanto um palimpsesto — papiro constantemente reutilizado e que, por isso, contém vestígios dos manuscritos anteriores — (DONG, 2011), *Mulan* (1998) obtém a qualidade de um terceiro texto. Não é totalmente “chinês”, tampouco “norte-americano”. Seus produtores emprestam elementos históricos, narrativos e estéticos de diferentes momentos da cultura chinesa, mas os interpretam e os (re)modelam de acordo com o parâmetro do Disney-Formalismo para que os signos sejam familiares ao público ocidental. A partir da entrevista em profundidade, a intenção de endereçar o filme ao maior público possível ao redor do mundo fica clara, independente de escolhas artísticas e estratégias comerciais. Talvez seja esta a razão pela qual houve protestos por parte da audiência da China continental sobre uma “ocidentalização” da personagem lendária. Ao projetar um público muito amplo para o filme, a produção acaba não tendo um endereçamento totalmente “calibrado”. A limitação da localização estratégica ocidental também é explicitada pelo diretor, que expôs a dificuldade em evitar estereótipos. Tais circunstâncias nos leva a um impasse: ainda é possível fixar identidades nacionais e culturais “verídicas” e “autênticas” em meio aos fenômenos globalizados de

produção e consumo que desterritorializam e borram os limites identitários? De fato, tratamos de sistemas culturais que se interrelacionam e, conseqüente, causam desarranjos nos modos tradicionais de coesão social (CANCLINI, 1999). Não significa ignorar as assimetrias existentes entre as diferentes etnias e nacionalidades neste processo.

A categoria de gênero circunda a hibridização em *Mulan* (1998) por dois motivos: 1) é o ponto de convergência entre as versões distintas da lenda e, por extensão, 2) é o facilitador para a tradução cultural do mesmo poema folclórico. Este raciocínio nos leva ao entendimento de que, na animação da Walt Disney, as marcações de gênero são amplificadas e dramatizadas em um contexto moderno e ocidental como modo de tradução do preceito confucionista de “piedade filial”. A apropriação dos conceitos de performatividade (BUTLER, 2017) é crucial para apreendermos a descontinuidade dos regimes de identificação do longa-metragem em relação ao texto “original” e o modo como os atos performativos foram usados de recursos narrativos para o enredo de autodescobrimento da protagonista. Se a lenda chinesa representa uma jovem garota totalmente alinhada aos papéis de gênero que vai à guerra em respeito a seus pais e a sua nação, a disneyficção traz uma protagonista que se vê em um conflito por não seguir totalmente as normas e que encontra na guerra um modo de encontrar o seu “lugar no mundo”. A releitura parece endereçar o patriarcado como um problema exclusivo da cultura chinesa.

O filme opera sob uma sequência irregular de reiteração/subversão/reiteração (SABAT, 2003). Ora aponta a artificialidade da performatividade, e, portanto, a ficcionalidade do gênero, ora cita essas mesmas normas para inclusive reforça-las. Ainda que *Mulan* (1998) enderece questionamentos sobre os papéis de gênero, ele não desafia a própria construção do gênero em si, posto que seus signos assumem a gramática binária e essencialista de sexo/gênero e, conseqüentemente, dos polos masculino/feminino e heterossexualidade/homossexualidade. Não obstante, a continuidade entre as versões se dá no motivo pelo qual a protagonista foge de casa e vai à guerra: seja pela perspectiva coletiva da piedade filial ou pela necessidade individual de encontrar a si mesma, a heroína não busca de fato uma revolução que desconstrua o sistema hierarquizante de gêneros que lhe nega o acesso ao poder.

Entre a vasta possibilidade de técnicas de análise, os modos de endereçamento (ME) (ELLSWORTH, 2001; CHANDLER, 2007) se posicionam como uma escolha bastante assertiva em nossa pesquisa. Isso porque tal operador analítico possibilitou tanto o entendimento das representações em tela quanto a forma pela qual os produtores buscaram posicionar os leitores a partir de determinadas estruturas e gramáticas verbo-visuais — a narrativa, o direcionamento e a formalidade/distância social. Em outros termos, nos aproximamos dos eventos comunicativos formados pelas convenções e contextos extra-

narrativos que permeiam as lógicas de produção de *Mulan* (1998) (HALL, 2003). A articulação entre as teorias retomadas acima e os ME deu conta de assimilar o caráter citacional da linguagem, visto que os significados endereçados pelo filme são alterados, apropriados e transplantados para outros contextos que não aqueles pensados pelos seus produtores. As representações em cena são momentaneamente reguladas e desreguladas graças à distância social, política e econômica entre “endereçadores” e “endereçados”. A citacionalidade permeia a adaptação da lenda folclórica para a animação norte-americana e também da própria animação em si para os conteúdos ativamente produzidos pelos fãs.

Em vista disso, vamos além da nossa hipótese inicial, a qual apontava que *Mulan* (1998) endereça representações ocidentais sobre a cultura chinesa, constituindo uma hierarquia cultural e materializando discursos simbólicos limitados de igualdade de gênero, em uma concepção individualista em detrimento do coletivo. Entretanto, mais produtivo do que uma concepção totalizante sobre a animação estudada, os resultados da pesquisa chamam atenção para o caráter de hibridização e negociação entre as matrizes da cultura popular e cultura de mídia, da cultura “ocidental” e “oriental”. O esquema não objetiva desprezar os embates em torno das representações, mas evidenciar o que é mantido e descontinuado entre as sobreposições da animação em relação à lenda folclórica. É possível confirmar também a interface entre comunicação, cultura e política, pois mesmo os artefatos da cultura pop — muitas vezes considerados fúteis ou sem qualquer valor — permeiam representações que condicionam a visão sobre direitos ou não de determinados corpos.

Feitas as considerações, expressamos o caráter provisório dessa dissertação. Assim como a linguagem pela qual nos utilizamos para produzir o conhecimento, a pesquisa nunca é estática, tampouco é capaz de esgotar todas as lacunas e inquietações sobre um tema e/ou objeto. Em seguimento, surgem outros problemas a serem respondidos por novas investigações: como as audiências consomem e se apropriam dos endereçamentos de *Mulan* (1998)? Considerando a mescla de valores do “Oeste” e do “Leste”, de que forma se estabelecem os processos de identificação entre asiáticos americanos/asiáticos brasileiros e a animação da Walt Disney? De que maneira a sequência *Mulan II: A Lenda Continua* (2004) endereça outras representações de gênero e da cultura chinesa? Já em relação ao *live-action* lançado em 2020, como podemos compará-lo com a animação? E com os *live-actions* previamente realizados por produtoras da China continental? O que é mantido, negociado e rompido entre eles?

Por fim, apontamos, de certo modo, a limitação de nossa própria localização estratégica ocidental, muito pela dificuldade de acessar textos escritos em mandarim por pesquisadores chineses, bem como a pouca quantidade de trabalhos oriundos da Comunicação que versem

sobre textos midiáticos chineses. Este parece ser um cenário diferente do aumento de pesquisas sobre produtos japoneses (*doramas e animes*) e sul-coreanos (*k-dramas e k-pop*), por exemplo. De qualquer forma, o campo de estudos sobre narrativas midiáticas leste asiáticas, sobretudo chinesas, deve ser ainda mais ampliado, seja por questões demográficas — a expansão econômica e social da China — ou pela importância de entender como o Outro é representado e apropriado no interior dos discursos. Afinal, os audiovisuais não só estão presentes em nosso dia a dia como ajudam a formar a nossa realidade graças ao seu caráter performativo.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Flávia F. P. **Jasmine: a representação do Oriente e da mulher sob a ótica da Disney**. Monografia (Graduação em Comunicação Social - Jornalismo) - Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Escola de Comunicação - ECO. Rio de Janeiro, 2014.
- ALMEIDA, J. **A relação entre a mídia e a sociedade civil em Gramsci**. *Compolítica*, v. 1, n. 1, p. 119 -132, 13 abr. 2011.
- ALMEIDA, Raija. **CULTURAS E IDENTIDADES NA DISNEY DA DÉCADA DE 1990. UMA MÁQUINA DE ENSINO NA ERA DA GLOBALIZAÇÃO**. *Revista Educação Básica*, Volume 4, n. 2, p. 43-61, 2018.
- ALMEIDA, Raija. **O Mito Pocahontas Na Disney Renaissance: Das narrativas de um mito fundador aos dilemas identitários dos Estados Unidos na década de 1990**. Tese (Doutorado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de História. São Paulo, 2020.
- AMPARO, Marcelo C. **Através do espelho mágico: um olhar sobre personagens femininas em animações Disney**. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. Salvador, 2016.
- APPADURAI, Arjun. **Disjuncture and Difference in the Global and Cultural Economy**. *Public Culture*, 2, 1–24, 1990.
- ARTZ, Lee. **Animating Hierarchy: Disney and the Globalization of Capitalism**. *Global Media Journal*, 1(1). 2002.
- BALISCEI, João Paulo; CALSA, Geiva Carolina; HERRAIZ GARCÍA, Fernando. **Imagens da Disney (re)produzindo gênero: Revisão da produção acadêmica (2003-2015)**. *Revista Digital do LAV*, v. 10, n. 3, p. 156-178, set./dez. de 2017. Disponível em <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/28210>>
- BALISCEI, João Paulo. **VILÕES, HERÓIS E COADJUVANTES: UM ESTUDO SOBRE MASCULINIDADES, ENSINO DE ARTE E PEDAGOGIAS DISNEY**. 260 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá. Orientadora: Geiva Carolina Calsa. Maringá, 2018.
- BANH, Jenny. **#MakeMulanRight: retracing the genealogy of Mulan from ancient chinese tale to Disney classic**. IN: ROBERTS, Shearon. *Recasting the Disney Princess in an Era of New Media and Social Movements*. Lanham: Lexington Books, 2020.
- BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- BELL, Elizabeth; HAAS, Lynda; SELLS, Laura. **From mouse to mermaid: the politics of film, gender and culture**. Indiana: Indiana University Press, 1995.

BHABHA, H. **A questão do “Outro”: diferença, discriminação e o discurso do colonialismo**. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de. Pós-modernismo e política. Rio de Janeiro: Rocco, 1992. p. 177- 204

BHABHA, Homi K. **O Terceiro Espaço**. *Entrevista A Jonathan Rutherford*, Revista Do Patrimônio Histórico E Artístico Nacional, No. 24, 35-41. Rio de Janeiro: IPHAN, 1996.

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

BILLINGHAM, Sophie. **Frontiers on Film: Evaluating Mulan (1998) and The Great Wall (2016)**. IN: GLEAVE, K.; WILLIAMS, H.; Clarke, P. Public Archaeologies of Frontiers and Borderlands. Oxford: Archaeopress Publishing. 2020.

BONIN, Jiani Adriana. **Revisitando os bastidores da pesquisa: práticas metodológicas na construção de um projeto de investigação**. In: MALDONADO, Alberto Efendy et al. Metodologias da Pesquisa em Comunicação: olhares, trilhas e processos. 2a ed. Porto Alegre: Sulina, 2011, p. 19-42.

BRAGA, José Luiz. **A prática da pesquisa em comunicação: abordagem metodológica como tomada de decisões**. E-Compós (Brasília), v. 14, p. 1-33, 2011.

BRAGA, José Luiz. **O que é comunicação?**. Rev. Líbero - São Paulo -, v. 19, n. 38, p. 15-20, jul./dez., 2016.

BREDER, Fernanda: **Feminismo e Príncipes Encantados, A representação feminina nos filmes de princesa da Disney**. Rio de Janeiro, 2013. Monografia (Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação – ECO.

BUENO, Michele Escoura. **Girando entre princesas: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças**. São Paulo, 2012. Dissertação (Mestrado) –46 Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de Antropologia. Área de concentração: Antropologia social

BUENO, André S. **O extremo oriente na antiguidade**. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2012.

BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2003.

BUTLER, Judith. **Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do "sexo"**. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). O corpo educado: pedagogias da sexualidade. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 110-127.

BUTLER, Judith. **Performativity, precarity and sexual politics**. Revista de Antropología Iberoamericana. Vol. 4, nº 3. Septiembre-Diciembre, p. 1-13, 2009.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 15ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

BUTLER, Judith. **Corpos que importam: os limites discursivos do "sexo"**. São Paulo: n-1 edições, 2019.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade**. Tradução Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005. 283p.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 2015.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: volume I**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

CECHIN, Michele Brugnera Cruz. **O que se aprende com as princesas Disney?**. Revista Zero-a-seis. V. 1, n. 29 p.131 -147. Jan-jul 2014.

CEVASCO, Maria Elisa. **Dez lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo, 2001

CHANDLER, Daniel. **Semiotics: the basics**. 2. ed. Abingdon: Routledge, 2007.

CHEU, Johnson. **Diversity in Disney films: critical essays on race, ethnicity, gender, sexuality and disability**. Jefferson, North Carolina & London: McFarland & Company, 2013.

CORDEIRO, Ana Lucia Meyer. **Taoísmo e Confucionismo: duas faces do caráter chinês**. Revista Sacrilégens. Juiz de Fora. Volume 6, nº 1, ano: 2009.

DENNIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

DONG, Lan. **Mulan's Legacy and Legacy in China and the United States**. Philadelphia: Temple University Press, 2011.

DU GAY, Paul; HALL, Stuart; JANES, Linda; MACKAY, Hugh; NEGUS, Keith. **Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman**. Londres: Sage/The Open University, 1997.

ELLSWORTH, Elisabeth. **Modos de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (org.). Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. **A contribuição do olhar feminista**. Intexto, Porto Alegre, RS, n. 3, p. 1-11, abr. 1998. ISSN 1807-8583. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/3367>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. **Os estudos culturais**. In: HOLFELDT, Antonio, MARTINO, Luiz C., FRANÇA, Vera V. (org). Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. **Cartografias dos estudos culturais: uma versão latino-americana**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

FRANÇA, Vera Veiga. **O objeto da comunicação/a comunicação como objeto.** In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz Claudio; FRANÇA, Vera Veiga (Org.) Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2010, p. 39-51.

FRANÇA, Gustavo de Melo. **Revisão da Produção Científica Sobre Animação no Intercom Nacional: 2009 a 2018.** IN: 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom 2019.

FERRARA, Lucrécia. **Epistemologia da Comunicação: além do sujeito e aquém do objeto.** In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (Org.). Epistemologia da Comunicação. São Paulo: Edições Loyola, 2003, p. 55-67.

FREIRE FILHO, J. **Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias.** Revista FAMECOS, v. 12, n. 28, p. 18-29, 13 abr. 2005.

FOSSATTI, Carolina. **Cinema de animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder.** 13ª ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade 1: A vontade de saber.** 4ª ed. Rio de Janeiro/São Paulo, Paz e Terra, 2017.

FRANCISCO, Rafael. **Operações discursivas nos contos de fadas do Walt Disney Animation Studios: uma análise fílmica sobre corpo, beleza, raça e feminilidade em princesas.** Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Ouro Preto. Departamento de Ciências Sociais, Jornalismo e Serviço Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2019.

GAVIÃO, Juliane F.. **Representações de gênero e consumo na pesquisa com crianças.** / Juliane Falcão Gavião. – Canoas, 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Luterana do Brasil, 2013.

GIROUX, Henry A. **Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney.** In: Alienígenas na sala de aula. Tomaz Tadeu da Silva (org.) – Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

GIROUX, Henry A. **The Mouse that roared: Disney and the end of innocence.** Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. 2001.

GUIMARÃES, Luiza. **Sonhe alto, princesa: discursos sobre gênero na infância na região de Curitiba.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Artes, Comunicação e Design, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2020.

HALL, Stuart. **Identidade cultural e diáspora.** In: Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Rio de Janeiro, IPHAN, 1996, p. 68-75.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: ED. PUC-RIO: Apicuri, 2016.

HOLT, Nathalia. **The queens of animation: the untold story of the women who transformed the world of Disney and made cinematic history**. New York: Hachette Book Group, 2019.

hooks, bell. **Olhares negros: raça e representação**. São Paulo: Elefante, 2019.

JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos**. Ser-Tão, dezembro 2012. Disponível em: <http://www.sertao.ufg.br/pages/42117>

KATSUO, Hugo. **Pornografia gay e racismo: a representação e o consumo do corpo amarelo na pornografia gay ocidental**. Monografia (Graduação em Cinema e Audiovisual) - Universidade Federal Fluminense - Departamento de Cinema e Vídeo. Niterói, 2019.

KINDEL, Eunice. **A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais**. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2003.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e pós moderno**. Bauru, EDUSC, 2001.

KESTERING, Virginia Therezinha. **Da princesa em perigo ao príncipe descartado o amor romântico nos filmes de princesa da Disney**. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2017.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design**. 2. ed. New York: Routledge, 2006.

KURTTI, Jeff. **The Art of Mulan: the Original and Limited Editions**. New York: Hyperion, 1998.

KURTTI, Jeff. **The Art of Mulan: A Disney Editions Classic**. New York: Disney Enterprises, 2020.

LEE, Caroline R. SHIMABUKO, Gabriela A.; HIGA, Laís M. **Feminismo asiático**. IN: HOLLANDA, Heloísa Buarque de. Explosão feminista: arte, cultura, política e universidade. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

LEWIS, Elizabeth. **"Não é uma fase": construções identitárias em narrativas ativistas LGBT que se identificam como bissexuais**. Dissertação (mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, 2012.

LISITA, Ana Carolina. **Quando crescer quero ser princesa : um estudo de representações fílmicas de gênero feminino sob a perspectiva da educação da cultura visual**. Dissertação (Dissertação em Artes). Universidade de Brasília, 2018,

LOUIS, Marie-Victoire. **Diga-me, o que significa gênero?** Sociedade e Estado, vol.1, nº 3, Departamento de Sociologia da Universidade de Brasília, set./dez. 2006, pp.713-726.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho – ensaios sobre sexualidade e teoria queer.** 2. Ed.; 3. Reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

LOURO, Guacira Lopes (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade.** 3. ed. Bwlo Horizonte: Autêntica, 2013. p. 110-127.

LOURO, Guacira Lopes. **Pedagogias da Sexualidade.** In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). O corpo educado: pedagogias da sexualidade. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. p. 35-81.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **O Campo da Comunicação: sua constituição, desafios e dilemas.** Revista FAMECOS, v. 13, n. 30, p. 16-30, 14 abr. 2006.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Jesús Martín-Barbero e os mapas essenciais para compreender a comunicação.** Intexto, Porto Alegre, RS, p. 14-23, ago. 2018. ISSN 1807-8583. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/81160>>. Acesso em: 20 jul. 2020. doi:<https://doi.org/10.19132/1807-8583201843.14-23>.

LAURETIS, Teresa de. **A tecnologia do gênero.** IN: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.) Pensamento feminista: conceitos fundamentais. Bazar do tempo, 2019.

LUGONES, María. **Rumo a um feminismo descolonial.** Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 22, n. 3, p. 935-952, set. 2014. ISSN 1806-9584. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/36755>>. Acesso em: 20 jul. 2020. doi:<https://doi.org/10.1590/%x>.

MACHADO, Roberto. **Introdução.** IN: FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. 13ª ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

MACHADO, Liliane. **E a mídia criou a mulher : como a tv e o cinema constroem o sistema de sexo/gênero.** Tese (Doutorado em História) Universidade de Brasília, 2006.

MACHADO, Felipe V. K.; GONZATTI, Christian; ESMITIZ, Francielle. **E elxs viverão felizes para sempre? (In)visibilidades de personagens LGBTQ+ em produções da Disney como força propulsora de cibercontecimentos.** Revista Comunicação, Mídia e Consumo. V. 15, n. 43. Escola Superior de Propaganda e Marketing: São Paulo, 2018.

MARTEL, Frédéric. **Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.** 5 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Uma aventura epistemológica**. MATRIZES, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 143-162, 2009.

MARTINO, L. M. S. **A área dos Estudos Culturais: consenso genealógico e indefinição epistemológica**. Comunicação & Sociedade. Ano 33, n. 57, p. 79-101, jan./jun. 2012.

MARIZ, Heloísa. **Era uma vez...Será? O princesamento feminino contemporâneo a partir do imaginário infantil**. Dissertação (Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos) - Universidade FUMEC, 2017.

MASCARELLO, Fernando. **Notas para uma teoria do espectador nômade**. In: Estudos de cinema: Socine II e III / Socine. São Paulo: Annablume, 2001. p. 219-238.

MATHEUS NETO, Romão. **A lenda queer de Mulan? As possíveis subjetividades subversivas no filme da Walt Disney**. Monografia (Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda). UNICENTRO - Universidade Estadual do Centro-Oeste. DECS - Departamento de Comunicação Social. Guarapuava, 2018.

MATHEUS NETO, Romão. **(Re)significações de gênero e sexualidade da animação Mulan no Twitter**. IN: Souza, Humberto C. A.; JUNQUEIRA, Sérgio R. A.; REIS, Toni (Org.). Estudos sobre diversidade sexual e de gênero: atualidades, temas, objetos. Curitiba: IBDSEX, 2020.

MATHEUS NETO, Romão; RIBEIRO, Regiane. **Interseccionalidades e orientalismos: por uma perspectiva queer decolonial chinesa**. IN: BAPTISTA, Maria M; ALMEIDA, Alexandre R. A. Performatividades de Gênero na Democracia Ameaçada. Coimbra: Grácio Editor, 2020.

MELO, Camila. **Do palco ao asfalto, dos meios aos corpos: Observando os tentáculos da performance-polvo como estratégias comunicativa-educativa**. 2014 Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Artes, Comunicação e Design, Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Curitiba, 2014.

MENDONÇA, Eleonora C. **O corpo que dança na tela: um olhar pós-colonialista sobre cultura e representação em We Speak Dance (2018)**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Setor de Artes, Comunicação e Design. Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2019.

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças**. Belo Horizonte: Autêntica Editora. UFOP – Universidade Federal de Ouro Preto, 2012.

MITCHELL-SMITH, Illan. **The United Princesses of America: Ethnic Diversity and Cultural Purity in Disney's Medieval Past**. IN: PUGH, T.; ARONSTEIN, S. The Disney Middle Ages: a fairy-tale and a fantasy part. New York: Palgrave Macmillan. 2012.

MORAES, Dênis. **Comunicação, Hegemonia e Contra-Hegemonia: A Contribuição Teórica de Gramsci**. Revista Debates, 4(1):54-77. 2010.

LI, Jinhua. **Mulan (1998) and Hua Mulan (2009): National Myth and Trans-Cultural Intertextuality**. IN: RITZENHOFF, KAREN; RAZECKI, JAKUB. Heroism and Gender in War Films. New York: Palgrave Macmillan, 2014

ONO, Kent A; BUESCHER, Derek T. **Deciphering Pocahontas: unpackaging the commodification of a native American woman**. Critical Studies in Media Communication, V. 18, I. , 2001.

ORENSTEIN, Peggy. **Cinderella ate my daughter**. Nova York, Estados Unidos; Harper Collins Publishers, 2012

ORTIZ, R. **Estudos Culturais**. Tempo Social, Junho, 2004. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ts/article/view/12419>.

PALLANT, Chris. **Demystifying Disney: a history of Disney feature animation**. New York: Continuum Publishing Group, 2011.

PASTOR JUNIOR Américo. *et.al*. **Modos de endereçamento e reendereçamento: as apropriações de um filme por professores de medicina em aulas de Psicologia Médica**. IN: X Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 2015.

PEDRO, Joana Maria. **Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica**. História, Franca , v. 24, n. 1, p. 77-98, 2005 .

PELÚCIO, Larissa. **Traduções e torções ou o que se quer dizer quando dizemos queer no Brasil?** Revista Periódicus, 1ª edição, maio-outubro de 2014. Disponível em: www.portalseer.ufba.br/index.php/revistaperiodicus/index

PEREIRA, Ronan Alves. **Estudos asiáticos no Brasil**. In: LYTTON, L. (Org.). Ásia, América Latina, Brasil: a construção de parcerias. Brasília, NEASIA/CEAM/UnB, 2003. p. 105-124.

RAEL, Claudia Cordeiro. **Gênero e sexualidade nos desenhos da Disney**. IN: LOURO, Guacira Lopes; GOELLNER, Jane Felipe. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

REA, Caterina Alessandra; AMANCIO, Izzie Madalena Santos. **Descolonizar a sexualidade: Teoria Queer of Colour e trânsitos para o Sul**. Cad. Pagu, Campinas , n. 53, e185315, 2018.

RIBEIRO, Esther M. **O Oriente Médio e o Islã sob o viés da mídia**. Monografia (Graduação em Comunicação Social - Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação – ECO. Rio de Janeiro, 2010.

RIBEIRO, R. R.; SILVA, A. L. DA. **Comunicando diferenças: os processos de hibridização a partir da leitura de la différence nos Estudos Culturais**. E-Compós, v. 18, n. 1, 26 maio 2015.

ROZARIO, Rebecca-Anne. C. **The Princess and the Magic Kingdom: Beyond Nostalgia, the Function of the Disney...** Women's Studies in Communication, 27, 1; Research Library pg. 34, 2004.

SABAT, Ruth. **Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade de./Ruth Sabat** – Porto Alegre: UFRGS, 2003. Tese (doutorado). Programa de Pós Graduação em Educação, Porto Alegre., BR-RS, Porto Alegre.

SALIH, Sara. **Judith Butler e a Teoria Queer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

SANTOS, C. C.; PIASSI, L. P. C. **Para assistir aos vilões Disney: abjeção e heteronormatividade em “A Pequena Sereia”**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 37, n. 2, p. 163-180, 2016

SAID, Edward W. **Fora do lugar: memórias**. Tradução: José Geraldo Couto. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

SAID, Edward. **Cultura e imperialismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **O projeto de pesquisa e seus passos**. In: SANTAELLA, Lucia. Comunicação e Pesquisa: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2001, p. 151–189.

SARDENBERG, Cecília. **Conceituando “Empoderamento” na Perspectiva Feminista**. I Seminário Internacional: Trilhas do Empoderamento de Mulheres – Projeto ‘TEMPO’, promovido pelo NEIM/UFBA. Salvador, Bahia, de 5-10 de junho de 2006.

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação e Sociedade, Porto Alegre, v. 20, nº 2, p. 71-99, jul./dez, 1995.

SCHARAMM, Luanda. **Comunidades interpretativas e estudos de recepção: das utilidades e inconveniências de um conceito**. IN: Mídia e recepção: televisão, cinema e publicidade. Salvador: Edufba, 2006, 214 p.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SHOHAT, Ella. **Israeli Cinema: East/West and the Politics of Representation**. New York: I.B Tauris & Co Ltd., 2010.

SIERRA, Jamil Cabral; NOGUEIRA, Juslaine Abreu; MIKOS, Camila Macedo Ferreira. **Paris still burning?: sobre o que a noção de performatividade de gênero ainda pode dizer a um cinema queer**. Textura, v. 18, nº38, set.-dez./2016.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo**. 3ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019. 156 p.

SOUZA, Paula T. **Representação do árabe: análise do filme “Aladdin” sob a ótica do orientalismo**. Rev. Domínios da Imagem, v.14, n. 26., jan/jun, p. 139-170, 2020.

SOUZA, L. M. T. M. **Hibridismo e tradução cultural em Bhabha**. In: ABDALA JÚNIOR, B. (Org.). *Margens da cultura: mestiçagem, hibridismo & outras misturas*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2004, p. 113-132

SOUTO, Mariana. **Cinema como prática cultural: uma análise dos modos de endereçamento no filme *Cão Sem dono***. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação. Universidade Federal de Juiz de Fora. n. 2, v. 3, dez/2009.

SPIVAK, Gayatri C. **Pode o subalterno falar?**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

SPROVIERO, Mário Bruno. **Oriente e ocidente: demarcação**. *Mirandum: Estudos e Seminários*, São Paulo, v. 2, n. ja/abr. 1998, p. 49-58, 1998.

STEINBERG, Shirley. **Kinderculture: mediating, simulacralizing, and pathologizing the new childhood**. IN: STEINBERG, Shirley (Org.). *Kinderculture: the corporate construction of childhood*. 3ª ed. Boulder: Westview Press, 2011.

SUBERCASEAUX, Bernardo. **Edward Said (1935-2003): desde su biografía a su postura intelectual**. *Universum* [online]. vol.20, n.1, pp.168-173, 2005. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762005000100012>.

TANG, Jun. **A Cross-Cultural Perspective on Production and Reception of Disney's *Mulan* through its Chinese Subtitles**. *European Journal of English Studies*, 12(2), 149- 162, 2008.

TONDATO, M.; VILAÇA, M. **Mudaram as Princesas?**. *RuMoRes*, v. 13, n. 26, p. 370-391, 12 dez. 2019

URBANO, Krystal C. L. **BEYOND WESTERN POP LENSES: o circuito das japonesidades e coreanidades pop e seus eventos culturais/musicais no Brasil**. Tese (doutorado) Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.

VAZ, Priscila M. **Sempre esteve tudo ali? : a influência da marca Disney Princess na formação de um universo compartilhado entre os contos de fadas da Disney**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal Fluminense. Departamento de Estudos Culturais e Mídia. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2018.

WALTERS, Heather. **And they lived happily ever after, the end? Postfeminism and the rebranding of the Disney Princess**. Thesis - Georgetown University. Faculty of the Graduate School of Arts and Sciences, 2017.

WANG, G; YEH, E.Y. **Globalization and hybridization in cultural products: The cases of *Mulan* and *Crouching Tiger, Hidden Dragon***. *International Journal of Cultural Studies*. Vol. 8(2), p. 175-193, 2005.

WANG, Z. **Cultural “Authenticity” as a Conflict-Ridden Hypotext: *Mulan* (1998), *Mulan Joins the Army* (1939), and a Millennium-Long Intertextual Metamorphosis**. *Arts* 9, 78, 2020.

WARD, Annalee. **Mouse morality: the rhetoric of Disney animated film**. 1ª ed. Texas: University of Texas Press, 2002.

WEEKS, Jeffrey. **O Corpo e a sexualidade**. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). O corpo educado: Pedagogias da Sexualidade 2a ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

WEISSMANN, Lisette. **Multiculturalidade, transculturalidade, interculturalidade**. Constr. psicopedag., São Paulo, v. 26, n. 27, p. 21-36, 2018. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542018000100004&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 20 jul. 2020.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. Abingdon: Routledge, 1998.

WELLS, Paul. **Animation and America**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2002.

WELLS, P.; HARDSTAFF, J.; CLIFTON, D. **Re-imagining animation: the changing face of the moving image**. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing, 2008.

WELLS, Paul. **The language of animation**. IN: NELMES, Jill. Introduction to film studies. 5ª ed. Abingdon: Routledge, 2012.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In SILVA, Tomaz Tadeu da. Identidade e Diferença. A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.

WOHLWEND, K. E. **Damsels in Discourse: Girls Consuming and Producing Identity Texts Through Disney Princess Play Reading**. *Research Quarterly*, 44(1), 57–83., 2008.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e transparência**. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

YIN, Jing. **Popular Culture and Public Imaginary: Disney Vs. Chinese Stories of Mulan**, Javnost - The Public: Journal of the European Institute for Communication and Culture, p. 53-74, 2011.

YOSHIDA, Kaori. **Animation and “otherness”: The politics of gender, racial, and ethnic identity in the world of Japanese anime** (Ph.D.). The University of British Columbia, 2008.

ZIPES, Jack. **The great cultural tsunami of fairy-tale films**. IN: ZIPES, JACK; GREENHILL, Pauline; MAGNUS-JOHNSTON, Kendra. Films beyond Disney: international perspectives. New York: Routledge, 2016

APÊNDICE 1 – PESQUISA DA PESQUISA

O QUE DIZEM AS PESQUISAS SOBRE MULAN?: DESENVOLVENDO O ESTADO DA QUESTÃO

Problemas de pesquisa, assim como suas instâncias teóricas, metódicas e técnicas, não se constituem diante de uma totalidade em si, em uma neutralidade axiológica (LOPES, 2003). Antes, estes se dão em constantes encadeamentos e associações às rupturas epistemológicas prévias, conhecimentos tensionados e reflexões já articuladas por outros sujeitos investigadores. A procura por tais produções científicas, enquanto prática de pesquisa da pesquisa, adequa-se como mediadora “a fim de que as novas investigações contemplem e considerem esses desenvolvimentos e aquisições e busquem efetivamente avançar *com e a partir* deles (BONIN, 2006, p. 34, grifo da autora). Esta tarefa, ainda segundo Bonin (2006), requer levantamentos operacionais e desconstruções textuais, de modo a apostar em outras interpretações e propostas de investigação. Trata-se de uma etapa crucial para a arquitetura metodológica de um projeto científico, em uma revelação de contextos, problemáticas, justificativas e procedimentos metodológicos solidificadores do campo da Comunicação.

Santaella (2001) compartilha deste raciocínio ao afirmar que nenhuma investigação é pensada de um marco zero, e sim de conhecimentos contínuos e provisórios que devem ser revisados “para que clichês sejam evitados, para que esforços não sejam duplicados, para que se possa apreender o grau de originalidade de uma pesquisa. (2001, p. 172). Lopes (2003, p.139) percebe tal percurso como um estado da questão, capaz de comportar “o estudo de textos que versem sobre: os modelos teóricos; os problemas metodológicos e os conteúdos temáticos relativos ao objeto da investigação”. Por isso, solicita-se movimentos críticos que, uma vez realizados, fornecem trilhas teóricas, metodológicas e técnicas.

Neste sentido, nos valem da pesquisa da pesquisa para produzirmos um sustentáculo das tomadas de decisões e escolhas desta dissertação. Consideramos a possibilidade de diversas abordagens existentes por uma perspectiva da Comunicação (BRAGA, 2011), no entanto, nos voltamos para as peculiaridades e características de nosso próprio fazer científico que converge para tal problemática: considerando os contextos e lógicas de produção da animação *Mulan*, lançada em 1998 pela Walt Disney, como a estratégia de universalizar a lenda chinesa reorganiza os códigos audiovisuais da animação na construção de gênero e sexualidade da personagem principal?

Recordado nosso problema de pesquisa, orbitamos ao redor de conceitos como cultura, representação, identidade, gênero, sexualidade, raça e orientalismo. Visamos, por meio destes operadores, o empreendimento de um estado da arte que detectasse roteiros e produções científicas nos Programas de Pós-Graduação brasileiros que trabalhassem, para além da relação de representação de gênero e sexualidade nas animações de princesas de Walt Disney, sua própria interseccionalidade com identidades étnico-raciais e culturas não-ocidentais. Para tanto, o levantamento de dados se deu em diferentes bancos de dissertações, teses e artigos, a saber: Banco de Teses e Dissertações da CAPES, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - BDTD, Scientific Electronic Library Online - SCIELO e Google Acadêmico. A seleção também foi realizada em acervos de universidades específicas, como Acervo Digital UFPR, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP, Repositório Institucional da UFRJ, Repositório Institucional da UNB e no TEDE - Teses e Dissertações dos Programas de Pós-Graduação da PUC-SP. Como refinamento de busca, utilizamos das possíveis combinações entre as seguintes palavras chaves: Mulan; queer; gênero; Disney; Princesas; Princesas Disney; orientalismo; representações. O período de procura teve variações em relação a cada banco de dados.

Enfatizamos as possíveis limitações de coleta e análise em proporção do grande número de trabalhos disponíveis para consulta na internet. Diante de um universo quase ilimitado e exaustivo de investigações sobre o tema, entretanto, percebemos-nas como delimitações necessárias para não perdermos de vista nosso problema de pesquisa, como pontua Santaella (2001, p. 170): “não se deixar levar por suas leituras como um cata-vento ao vento”. Assim, dividimos os resultados deste estado da questão em duas seções: a primeira — referente às produções que tratam de gênero, sexualidade, e animações de Walt Disney, especificamente Mulan — e a segunda — relativa aos esforços científicos que trabalham (ou se aproximam) de tensionamentos entre animações de Walt Disney e orientalismo.

1.1 SOBRE GÊNERO, DISNEY E MULAN

Em uma introdução deste itinerário teórico-metodológico no tocante aos filmes de princesa da Walt Disney Company e seus endereçamentos, apontamos o artigo *Imagens da Disney (re)produzindo gênero: Revisão da produção acadêmica (2003-2015)*, de Baliscei, Calsa e García (2017), como prenunciador de uma pesquisa da pesquisa sobre a temática em jogo. Oriundo da tese de doutorado em Educação de Baliscei (2018), o *paper* destaca os

Estudos Culturais e Cultura Visual como campos substanciais para pensar em fenômenos marginalizados por determinadas disciplinas de estudo.

Durante o percurso teórico inicial, os pesquisadores denominam a Pedagogia Cultural como “imagens que educam os indivíduos sem constituir-se, necessariamente, como atividades ou instituições socialmente reconhecidas por essa intencionalidade” (BALISCEI; CALSA; GARCIA, 2017, p. 157). Neste sentido, enquanto a educação institucionalizada da escola educa por meio de métodos exaustivos, as animações da Disney o fazem com o lúdico, tecnologia e dinâmica; dessa maneira, as narrativas da “disneyficção” ensinam certos comportamentos, ações e espaços simbólicos a serem ocupados por meninos e meninas, em uma (trans)formação do gênero e sexualidade. Partindo de tal pressuposto, os autores procuram mapear a produção científica brasileira entre 2003 e 2015 sob a ótica dos estudos de imagens da Disney, educação e gênero. Mediante a análise de dez teses e dissertações e dois artigos referentes à temática, Baliscei, Calsa e García (2017, p. 173) denotam que os trabalhos localizados “não se debruçaram especificamente sobre as representações de masculinidades promovidas pelos filmes da Disney”.

Isto posto, assinalamos o artigo citado como contribuição imprescindível para a edificação de nossa pesquisa da pesquisa em constituições de buscas, modelos e reflexões acerca das produções científicas em Programas de Pós-Graduação no Brasil. Entretanto, uma vez que abordagens sobre o estado da questão não são fechadas e nem totalizantes, mas cambiantes e em constantes movimentos, necessitando revisitações (BONIN, 2006; BRAGA, 2011; SANTAELLA, 2001), buscamos traçar uma análise de trabalhos produzidos entre 2003 e 2019. Optamos por (re)visitar os trabalhos dos anos 2000 devido suas significantes abordagens sobre *Mulan*. Por isso, eles demandam nossa atenção, reflexão e desconstrução.

Seguindo a perspectiva da Educação de Baliscei, Calsa e García (2017, p. 173), delineamos nosso saber localizado construído nos campos de estudos da Comunicação. Propomos uma aproximação interdisciplinar entre diferentes epistemologias por meio da virada dos Estudos Culturais. Não obstante, graças às especificidades de cada objeto e problemática de pesquisa, o mapeamento a seguir pode atuar em confluências ou em discrepâncias ao dos autores supracitados. Resgatamos Santaella (2001, p. 168) e sua afirmação: “raros são os problemas e perguntas que não foram previamente levantados”.

No que se refere à esfera quantitativa de nossa listagem, ao utilizarmos as ditas palavras-chave e a filtragem por Grande Área de Conhecimento — Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas, Linguística, Letras e Artes; Multidisciplinar —, foram encontrados 439 trabalhos, entre teses e dissertações, no Banco de Dissertações e Teses da CAPES; dez teses e dissertações

no BDTD. Ainda que separados, uma soma considerável desses projetos se referia a temas da microbiologia, matemática, farmácia, ciência dos alimentos (BALISCEI; CALSA; GARCÍA, 2017). O fato se deve pelo sistema de busca considerar o nome de pesquisadores como parte do resultado, a exemplificar por Disney Ribeiro Dias, professor que desenvolve esforços científicos na área da biotecnologia de fermentações e produtos do metabolismo microbiano.

Por intermédio de leituras prévias, considerando título, palavras-chave e resumo, chegamos em um coeficiente de 29 trabalhos a serem analisados. Após uma nova redução, considerando uma intersecção entre gênero, *Mulan* e queer na introdução e referências bibliográficas, pontuamos 9 trabalhos para análise qualitativa. Nesta composição, detectamos trabalhos que, mesmo não entrando na quantia, são bastante caros aos nossos esforços científicos, organizados na qualidade de recursos para pensarmos nosso circuito. Todavia, devido a delimitação do nosso corpus ser os endereçamentos presentes nos contextos de produção da própria personagem Mulan, nos concentramos no aprofundamento de trabalhos que a analisam diretamente — de acordo com a tabela 01 —, já que em vários estudos ela é denotada como simples exemplo, citação ou contextualização da história cinematográfica da Walt Disney Company. Nos aproximamos, então, do que Braga (2011, p. 5) chama de “critério interno de rigor”.

Tabela 01 - Relação de dissertações e teses

| Autoria, ano e tipo | Título | Objetos analisados | Técnica de pesquisa | Área e instituição |
|------------------------------|--|--|--|--------------------|
| SABAT, 2003 (tese) | Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade | A Pequena Sereia (1989) A Bela e a Fera (1991) O Rei Leão (1994) Mulan (1998) | * | Educação / UFRGS |
| MACHADO, 2006 (tese) | E a mídia criou a mulher: como a tv e o cinema constroem o sistema de sexo/gênero | A Bela e A Fera (1991) Mulan (1998) Mulan II (2005) Shrek (2001) As Meninas Superpoderosas (1998-2005) Três Espiãs Demais (2001) | Teoria de Gênero, Teoria do Imaginário e Representações Sociais, Análise de Discurso francesa. | História / UNB |
| BUENO, 2012 (dissertação) | Girando entre Princesas: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças | Cinderela (1950) Mulan (1998) | Etnografia (observação participante) | Antropologia / USP |

| | | | | |
|----------------------------------|--|--|---|---------------------------|
| GAVIÃO, 2012 (dissertação) | Representações de gênero e consumo na pesquisa com crianças | Toy Story (1995) Mulan (1998) Vida de Inseto (1998) Shrek (2001) Meu Malvado Favorito (2010) Enrolados (2010) | Etnografia | Educação / ULBRA |
| KESTERING, 2017 (dissertação) | Da princesa em perigo ao príncipe descartado: o amor romântico nos filmes de princesa da Disney | Todas as personagens da franquia <i>Disney Princess</i> | Análise de conteúdo | Sociologia / UFMG |
| MARIZ, 2017 (dissertação) | Era uma vez.... Será? O princesamento feminino contemporâneo a partir do imaginário infantil | Todas as personagens da franquia <i>Disney Princess</i> | Análise de conteúdo Teoria das Mediações | Estudos Culturais / FUMEC |
| IMAMURA, 2018 (dissertação) | O estudo de arquétipos femininos representados nos desenhos animados dos estúdios Disney | Branca de Neve e os sete anões (1937) Cinderela (1950) Mulan (1998) Valente (2012) Frozen (2013) Moana (2017) | Estudo de caso | Educação / Mackenzie |
| LISITA, 2018 (dissertação) | Quando crescer quero ser princesa: um estudo de representações filmicas de gênero feminino sob a perspectiva da educação da cultura visual | Aladdin (1992) Mulan (1998) Valente (2012) Moana (2017) | Grupo focal: conversações e produções visuais | Artes / UNB |
| BALISCEI, 2018 (tese) | Vilões, heróis e coadjuvantes: um estudo sobre masculinidades, ensino de arte e pedagogias Disney | A Bela e a Fera (1991) Aladdin (1992) Pocahontas (1995), Mulan (1998) A Princesa e o Sapo (2009) | PROVOQUE - Problematicando Visualidades e Questionando Estereótipos | Educação / UEM |

Fonte: produção do próprio autor

Totalizam-se, por área de conhecimento, 4 trabalhos em Educação, enquanto os outros cinco se dividem unitariamente em PPGs de Sociologia, Antropologia, Artes, História e Estudos Culturais. Os materiais sofrem variações e convergem para mais de uma produção do cinema de animação desenvolvidas em distintas técnicas de pesquisa. A tese *Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade*, defendida por Sabat (2003) no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, é o

título mais antigo catalogado. A pesquisadora problematiza ativando conceitos dos Estudos Culturais, Estudos Feministas e Teoria Queer, a noção de heterossexualidade natural e inerente aos indivíduos. Com efeito, se dá em condições construídas pelos vários processos culturais, em uma garantia de sexualidade normativa.

Ao longo de suas teorizações e análises, Sabat (2003) parte da hipótese de que os currículos culturais se apresentam na qualidade de diversão e entretenimento, produzindo saberes que ultrapassam os muros formais dos colégios. Tal jogo de identidades individuais e coletivas também é passível de produção de apagamentos de tempos e espaços históricos reais a favor de idealizações de Walt Disney. Nesta sequência, tornam-se constantes as narrativas de heterossexualidade presentes nos filmes de animação. O raciocínio teórico-analítico da estudiosa sobre *Mulan* figura como uma importante pista para nosso itinerário conceitual, ao passo que destaca as disrupções causadas pela protagonista ao ter um perfil heróico e decidido, subvertendo as tendências de características passivas e dóceis do feminino tão presentes nas animações de Walt Disney.

No entanto, Sabat (2003) identifica diversos enunciados performativos ao longo do enredo, na medida que produz diferentes masculinidades. Para ela, a masculinidade abjeta é representada pelos soldados, marcados por características físicas consideradas desagradáveis. Ainda, leva-se em conta a distinção de classe social, uma vez que os oficiais, na animação, são significantes da masculinidade hegemônica. Ainda que a narrativa de *Mulan* trata o feminino como centro do enredo, as constituições de gênero, para a pesquisadora, são elaboradas por modos de ser considerados inatos aos homens: “algumas dessas características são falta de higiene, grosseria, violência, insensibilidade” (SABAT, 2003, p. 128)

Na tese *E a mídia criou a mulher: como a tv e o cinema constroem o sistema de sexo/gênero*, apresentada por Machado (2006) no Programa de Pós-Graduação em História da UnB, empreende-se um estudo sobre as matrizes discursivas relacionadas às mulheres presentes nos desenhos animados e filmes de animação. Pontuando o cinema como uma tecnologia de gênero, a pesquisadora leva em conta as cenografias, recursos linguísticos e a gramática visual. Nesta observação dos processos de subjetivação do gênero, Machado (2006) opera conceitos dos Estudos Feministas pós-estruturalistas, das teorias de representações e imaginário, filiando-se, como contrato metodológico, à Análise do Discurso francesa. Em uma análise dos enunciados de *Mulan* e *Mulan II: A Lenda Continua*, considera-se que, graças ao imaginário e próprias construções da realidade, a heroína, ao mesmo tempo que inverte os valores do masculino e feminino, redimensiona características físicas e simbólicas do que “evoca as

imagens da ‘verdadeira mulher’” no Ocidente: capacidade infinita de amar o parceiro, a beleza alinhada às qualidades europeias e a devoção à seu pai (MACHADO, 2006, p. 67).

Bueno (2012), em sua investigação de dissertação em Antropologia, *Girando entre Princesas: performances e contornos de gênero em uma etnografia com crianças*, parte para o campo da audiência e recepção, objetivando revelar a relação entre os contornos de feminilidade construídos e consumo de personagens midiáticos da franquia *Disney Princess* por crianças de diferentes classes sociais. Para este fim, a pesquisadora realizou uma etnografia comparada em salas de aula de diferentes escolas públicas e privadas de ensino fundamental. A partir de exposições das animações *Cinderela* e *Mulan*, Bueno (2012, p. 15) se propôs a entender como “os significados trazidos pelos filmes são lidos, apropriados e modificados pelas crianças”. Em uma devida distinção entre princesas clássicas e rebeldes, a autora nota os borrões entre masculinidade e feminilidade nas leituras das crianças em *Mulan*. Conforme a protagonista chinesa carrega atributos muitas vezes considerados masculinos, como coragem, perspicácia e habilidades para luta, as discussões entre as crianças se deram alinhadas às convenções de gênero e do que significa ser uma princesa. De acordo com sua explicação, para os investigados, havia uma centralidade tanto no casamento heterossexual quanto na estética de coroas e vestidos como critério para “princesamento”.

Visto sua etnografia realizada para problematizar relações de gênero, práticas de consumo e pedagogias culturais, Galvão (2012, p. 12) aproxima-se da investigação supracitada ao “problematizar, junto à e a partir da fala de crianças pequenas, o modo como filmes 12 de animação articulam práticas de consumo à construção das identidades de gênero”. Em sua dissertação *Representações de gênero e consumo na pesquisa com crianças*, defendida na área da Educação, a referida autora pressupõe que, concomitantemente aos posicionamentos endereçados pelos os longa-metragem, estes mesmos são posicionados pelo próprio público-alvo. No tocante à personagem *Mulan*, são identificadas práticas e concepções generificadas relacionadas ao cabelo, maquiagem e comportamento.

Já a pesquisa de dissertação de Kesterling (2017), intitulada *Da princesa em perigo ao príncipe descartado: o amor romântico nos filmes de princesa da Disney*, propõe a análise das representações do amor, padrões de relacionamento e dos papéis de gênero. Com um corpus extenso de animações, a autora supracitada se utiliza de tais materiais analíticos para observar como o ideal de amor foi (trans)formado ao longo das diferentes contextualizações sociais. Para ela, *Mulan* identifica-se como um dos marcos de mudanças nas narrativas de Disney; isto é, o desejo de manifestação de individualidade da protagonista torna-se primeiro argumento do enredo. Entretanto, apesar adaptações em relação às princesas clássicas, “se a princesa não

sonha inicialmente com um amor, é por causa do amor heterossexual que ela realiza seus sonhos” (KESTERING, 2017, p. 39). Embora constitua um ângulo distinto, segundo a pesquisa, o amor é exercido igualmente enquanto salvador de Mulan, posto seu relacionamento com o capitão Shang no fim da trama, mesmo após salvar a China.

Salientamos os apontamentos de Kesting (2017) sobre as representações de culturas não-ocidentais; mesmo se dedicando rapidamente sobre o assunto, é a única pesquisa, entre as nove selecionadas, que disserta sobre a valorização de valores e culturas norte-americanas e europeias. Assim, as princesas que batalharam contra qualquer estereótipo de gênero imposto são, não coincidentemente, indígenas, asiáticas ou negras: Pocahontas, Mulan e Tiana. As personagens, sempre submetidas a regimes repressivos dentro do enredo, produzem o conhecimento de que outras culturas são antifeministas, atrasadas, com tradições “esquisitas” e negativas.

Era uma vez.... Será? O princesamento feminino contemporâneo a partir do imaginário infantil, dissertação realizada por Mariz (2017) no PPG de Estudos Culturais da FUMEC, se aproxima de nossa perspectiva interdisciplinar ao entender as confluências entre cultura e comunicação como mediadoras fundantes da sociedade. Pela análise de conteúdo, a pesquisa contribui com a visada sobre o princesamento, ou seja, a manutenção de estereótipos de gênero pelas imposições de padrões de beleza e necessidade pelo amor romântico. Mariz (2017), ao pensar nas lógicas da produção, foca nas mediações de tecnicidade e percebe Mulan como construto do arquétipo da guerreira, independente, refletindo as mudanças da geração de 1990. Não obstante, as princesas contemporâneas surgem enquanto arquétipos híbridos, em uma potencialização antagônica da figura de amazona e mãe cuidadora, predominando determinados papéis sociais femininos.

Imamura (2018), em *O estudo de arquétipos femininos representados nos desenhos animados dos estúdios Disney* também trata das evoluções de matrizes ao longo do enredo de *Mulan*. Pelo estudo de caso, a dissertação demonstra a simbologia de Perséfone, arquétipo de filha, na protagonista. Assim como a guerreira, a deusa se opunha ao casamento. Ainda para o autor, durante o desenvolvimento da trama, Mulan se submete também ao arquétipo de Atenas, uma vez que essa última citada era guardiã e protetora da Grécia, tal qual a defensora da China e do imperador. Neste sentido, expõe-se uma jornada do herói, que, em relação às princesas como Branca de Neve e Cinderela, significa mudanças arquetípicas.

A dissertação *Quando crescer quero ser princesa: um estudo de representações filmicas de gênero feminino sob a perspectiva da educação da cultura visual*, defendida no PPG de Artes da Universidade de Brasília por Lisita (2018, p. 12) visa “compreender a influência dos

filmes das Princesas da Disney na reprodução dos arquétipos femininos e nas subjetividades de jovens mulheres”. Entretanto, ela recorre aos grupos focais, conversações e produções visuais de alunas do ensino médio entre a faixa etária de 14 e 18 anos. O ponto de partida de análise são os esforços críticos e teóricos sobre a Educação da Cultura Visual. Conforme explica Lisita (2018), as visualidades permeadas pelas produções da Disney endereçam representações binárias de gêneros, além de ideias estereotipadas de culturas postas como abjetas. Esta perpetuação de arquétipos de feminilidade teriam sua economia não só na cultura de mídia, mas nas mesmas práticas sociais.

Por fim, a própria tese de Baliscai (2018), *Vilões, heróis e coadjuvantes: um estudo sobre masculinidades, ensino de arte e pedagogias Disney*, desenvolvida no PPG de Educação da Universidade Estadual de Maringá, colabora para nosso percurso científico, uma vez que o autor se fundamenta nos Estudos Culturais, Estudos da Cultura Visual e Estudos das Masculinidades. O trabalho mira no questionamento de como as denominadas pedagogias Disney ensinam a “ser homem”. Baliscai (2018) identifica, diante homens-príncipes e homens-vilões, masculinidades que se alinham (ou não) simultaneamente à hegemonia.

Em um diálogo com a arquitetura narrativa de *Mulan*, o pesquisador nota a masculinidade hegemônica e selvagem presente nos atos dos vilões, em aspectos escuros e acinzentados; no que se refere à protagonista, ao se disfarçar de soldado, a personagem expõe a performatividade presente nas identidades de gênero, assim como seu caráter cambiante. Ao passo que Mulan se alinha à masculinidade amiga, Shang, seu par romântico, é engajado por uma masculinidade hegemônica, sem qualquer flexibilidade de gêneros. O fôlego do referido autor se dá na confecção de sua própria metodologia, a PROVOQUE, que conta com passos para a interpretação crítica das visualidades em textos imagéticos e audiovisuais, desde a composição do corpus, suas representações específicas, problematizações de estereótipos, interlocuções com outras produções científicas e divulgação de resultados.

Acerca dos artigos indexados no Google Acadêmico, foram encontrados 13 artigos. Já na plataforma da Scielo, 3 trabalhos. Consideramos apenas *papers* publicados por pós-graduandos em revistas científicas, uma vez que procurávamos complementar a busca pelo estado da questão na linha de dissertações e mestrados. Tendo em mente o caráter pontual da discussão teórica e empírica destas publicações, visto o limite comum de páginas, além da existência pesquisas não processuais de dissertações e teses (BONIN, 2006), nos reservamos em apenas destacar alguns trabalhos que também servem nortes para nosso mapa teórico-metodológico. Citamos aqui o artigo *O que se aprende com as princesas da Disney?* de Cechin (2014), em uma reflexão sobre a pedagogia cultural do conglomerado de entretenimento, a

publicação *Para assistir aos vilões Disney: abjeção e heteronormatividade em “A Pequena Sereia”* de Santos (2016), que trata da vilania como caracterização da abjeção de características que fogem à heteronorma, outra produção de Baliscei (2017), isto é, *Tiana, a primeira princesa negra da Disney: olhares analíticos construídos juntos à cultura visual*. Da Comunicação, pontuamos empreendimentos que permeiam por outros campos epistemológicos como da cibercultura, a saber: *E elxs viverão felizes para sempre? (In)visibilidades de personagens LGBT em produções Disney como força propulsora de ciberacontecimentos*, de Machado, Viero, Gonzatti e Esmittiz (2018) e *Mudaram as princesas? Ressignificações da identidade feminina nos SRSs*, de Tondatto e Vilaça (2019).

Diante do exposto, realizamos a prática de desconstrução e identificação de elementos estruturantes das pesquisas localizadas (BONIN, 2006). Quanto às teses e dissertações, fica evidente a lacuna existente para os esforços científicos resultantes da área da Comunicação. Mesmo a grande maioria das investigações se baseando nos Estudos Culturais, campo interdisciplinar, apenas Mariz (2017) explicita tal intersecção. Eventualmente, isso se deve ao que Braga (2011, p. 5) postula como “extraordinária diversidade de temas, objetos, questões, ângulos, conceitos, paradigmas e teorias que hoje são acionados, conforme as escolas, as áreas de interesse e as linhas de pesquisa”. Assim, fazem-se necessárias mais produções pelo viés comunicacional a partir da convergência entre estudos de animação, cultura, gênero e sexualidade. Ao mesmo tempo, chamamos atenção para o predomínio de investigações realizadas por cientistas mulheres em nossa coleta, um passo tão importante para o desenvolvimento de epistemologias democráticas, autônomas e emancipadoras, de saberes que não os hegemônicos.

A reflexão sobre as produções científicas brasileiras sobre o tema nos fornece caldos teóricos bastante válidos para nossa investigação; a começar pelos Estudos da Cultura Visual, os quais surgem como ferramentas de críticas utilizadas de modo significativo pelos trabalhos localizados. Pensar a visualidade enseja em sua constituição como fenômeno político, social e econômico a ser endereçados pelas animações de Walt Disney. Procuramos nos pautar, no caminho de Mariz (2017), nas mediações específicas da tecnicidade, concentrando-nos nos contextos de produção da animação *Mulan*, uma vez que o foco de diferentes trabalhos se dão contexto da mensagem e recepção, carecendo de estudos nesse sentido.

Retomando nosso problema de pesquisa, os trabalhos brasileiros pontuados acima não desenvolvem diretamente uma intersecção entre representações de gênero e culturas não-ocidentais, especificamente endereçamentos sobre a cultura chinesa em *Mulan*, salvo as elaborações pontuais de Kestering (2017). No mais, algumas investigações partem de uma

construção ontológica entre “Ocidente” e “Oriente” sobre a animação em questão (SAID, 2007; YIN, 2011). Conforme Pereira (2003), tais concepções acabam por serem resultados do distanciamento psicológico, cultural e político de brasileiros sobre a Ásia, bem como da abordagem filosófica enquanto fruto dos costumes ocidentais. Logo, faz-se necessário nossa revisitação da pesquisa da pesquisa voltada para animações e representações orientalistas, a ser desenvolvida abaixo.

1.2 SOBRE DISNEY, CULTURA E ORIENTALISMO

Na tentativa de encontrarmos produções brasileiras em Programas de Pós-Graduação que dissessem respeito à animações e orientalismo, conceito fundante de nossa dissertação, seguimos com os mesmos bancos de dados e critérios, totalizando em 193 resultados no Banco da CAPES e BDTD. Em adição, realizamos buscas na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP, Repositório Institucional da UFRJ, Repositório Institucional da UNB e no TEDE - Teses e Dissertações dos Programas de Pós-Graduação da PUC-SP. Isto porque, segundo Pereira (2003), tais universidades são casas de alguns grupos de Estudos Asiáticos existentes no Brasil, o que se alinha à nossa temática.

Contudo, quase todos os trabalhos divergiam de nossa temática, figurando investigações da Ciência Política, Letras e Literatura Comparada que tratavam de assuntos como Primavera Árabe e cobertura jornalística, bem como orientalismos presentes nas obras de escritores da literatura. Ainda, a única investigação que se desenvolvesse na tríade direta de filmes de princesas, gênero e cultura-não ocidental foi elaborada apenas como Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo na UFRJ de Aguiar (2016), *Jasmine: a representação do Oriente e da mulher sob a ótica da Disney*. No entanto, abordam-se apenas as perspectivas do Oriente Médio e não do Leste Asiático. A autora aponta a retórica de um Ocidente democrático e libertário pelos filmes hollywoodianos, em detrimento de um Oriente posto essencialmente como homogêneo, atrasado e subjugado pela superioridade capitalista norte-americana. Aproximando o gênero como categoria analítica, nota-se uma representação exótica da mulher árabe, mas ao mesmo tempo, do Oriente opressor e selvagem. Um exemplo disso seriam as vestimentas islâmicas atreladas ao Outro, ao terrorismo e às empreitadas antifeministas, sem levar em conta a existência de ativismos e feminismos islâmicos nestes mesmos movimentos.

Outras aproximações puderam ser realizadas, mesmo que de maneira indireta, com o trabalho *A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais*, tese defendida no PPG de Educação na Universidade Federal do Rio Grande do

Sul por Kindel (2003). Mesmo não utilizando os conceitos de orientalismo, a autora segue com operadores teóricos intrínsecos à nossa discussão, como gênero, raça, etnia e nação. Sua análise recai sobre uma princesa da Disney em específico, a Pocahontas. São questionadas as representações que recriam a história entre indígenas e colonizadores britânicos dentro do filme, não só posicionando a personagem principal como encantadora e sexy, mas também naturalizando a compreensão de que as conquistas de novas terras por parte dos britânicos se deram de modo harmônico e bondoso, sem qualquer brutalidade ou extermínio de diferentes etnias. Kindel (2003) também contribui para a construção de nossa técnica de pesquisa ao adotar os modos de endereçamento de (ELLSWORTH, 2001) como procedimento metodológico. Em suma, trabalhar a universalização da lenda de *Mulan* sob esta ótica significa vocalizar os processos de transculturação, da formação conceitual de etnia e o desenvolvimento de nação enquanto comunidades imaginadas.

Finalmente, frisamos também o artigo *Culturas e identidades na Disney da década de 1990: uma máquina de Ensino na era da globalização*, publicado por Almeida (2018), professora e pesquisadora ainda em doutoramento pela Universidade de São Paulo no PPG de História Social. De 9 resultados encontrados no Google Acadêmico pelas palavras-chave, este foi o único que dialogava com nosso projeto. Em resumo, a autora localiza, por meio de Hall (1997), Martín-Barbero (2008) e Said (2007), as animações de Walt Disney em processos históricos e políticos capazes de negociarem formações discursivas acerca do passado. Para ela, frente ao desenvolvimento da globalização e da expansão de mercado do Oriente Médio e do Leste Asiático, os estúdios procuravam abranger diferentes identidades, grupos sociais e demandas transnacionais. Entretanto, para Almeida (2018), nesta universalização cultural, estabelecem-se hierarquias nas quais os únicos autorizados a produzirem representações e significados são os ocidentais. Apesar do discurso multicultural e rebelde exposto pelos filmes da Renascença da Disney, eles escondem estereótipos em relação à questão étnica e de gênero.

Enfim, empreender a localização de trabalhos desenvolvidos em Programas de Pós-Graduação brasileiros que tratassem dos filmes da marca Disney Princesa e suas imbricações quanto à gênero, sexualidade, identidades culturais e étnicas não-ocidentais se mostrou uma tarefa meticulosa, ainda que bastante profícua para nos situarmos em nosso próprio roteiro teórico-metodológico. Ao nos submetermos às pesquisas já existentes e dialogarmos com suas problemáticas, sujeitos, objetos, técnicas e instâncias epistemológicas, asseguramos determinados paradigmas científicos em busca da ruptura epistemológica permitida entre teoria e objeto (LOPES, 2003; BONIN, 2006; BRAGA, 2011).

Em outras palavras, apontamos para a lacuna a ser preenchida por trabalhos da Comunicação cujas interpretações críticas trabalhem as animações não só pelas representações de gênero e sexualidade presentes nos textos culturais, mas também os contextos, lógicas de produção e processos históricos performativos que concedem determinada universalização de culturas que não as norte-americanas ou européias, em específico a chinesa e a lenda de Hua Mulan.

As articulações e desconstruções aqui realizadas também subsidiam nossas fundamentações e premissas, em convergência com os Estudos Culturais, Estudos da Cultura Visual, Estudos Queer, Orientalismo e suas críticas quanto às representações e identidades de gênero, sexualidade, cultural e étnica consideradas ex-cêntricas (LOURO, 2003). Em síntese, a pesquisa da pesquisa se mostra como um passo fundamental para a construção de qualquer projeto, dado que, ao desconstruirmos teses e dissertações já consolidadas, submetemos nossas próprias convicções epistemológicas, teóricas e metodológicas ao escrutínio.

APÊNDICE 2 – ROTEIRO PARA ENTREVISTA EM PROFUNDIDADE – VERSÃO EM PORTUGUÊS

ESTRUTURA PARA ENTREVISTA EM PROFUNDIDADE

Entrevistado: Tony Bancroft - diretor, produtor e animador veterano da Walt Disney Company. Atuou como co-diretor de Mulan, e animador em A Bela e a Fera, Aladdin e Rei Leão.

Data de entrevista: 18/06/20

Local: Via Skype

Horário: 10 a.m (PST) - 2 p.m (14h00) (Horário de Brasília)

Problema de pesquisa: Considerando os contextos e lógicas de produção da animação Mulan, lançada em 1998 pela Walt Disney, como a estratégia de universalizar a lenda chinesa reorganiza os códigos audiovisuais da animação na construção de gênero e sexualidade da personagem principal?

PARTE 01 - Introdução

O objetivo é quebrar o gelo com o entrevistado e ganhar sua confiança; agradecê-lo pela fala; saber mais de sua experiência e histórico profissional.

1. Poderia falar como se deu a sua trajetória profissional e carreira até o momento? Quais foram os marcos que você considera importante?
2. Como você descreveria a experiência de trabalhar em um estúdio global de animação, a Walt Disney e, logo após, fundar e participar de estúdios mais independentes, como a Toonacious Family Entertainment e DivideNine Animation Studios? E quanto a ser professor? Complementos: Quais são as principais diferenças? Há mais liberdade na produção? Quais os pontos positivos e negativos?
3. Ainda sobre sua trajetória profissional. As primeiras produções que tiveram sua contribuição datam da década de 1980. Olhando em retrospecto, quais as principais mudanças na produção de animação até 2020? E o futuro da animação? Complementos: Quais são os potenciais da cultura de convergência e inteligência coletiva na construção da narrativas?

PARTE 02 - Lógicas de produção

O objetivo é compreender o processo criativo na produção de animações, especificamente a de Mulan; entender as estruturas que motivam a narrativa.

4. Especificamente sobre *Mulan*, poderia explicar como se deu a construção da equipe para o filme? Partindo de sua experiência, qual a principal motivação da Walt Disney para a produção do longa-metragem? Complementos: Era uma questão de público-alvo em potencial de outros mercados internacionais ou a vontade de trazer maiores representatividades étnicas-raciais em suas animações?
5. De que modo se deu sua experiência enquanto co-diretor de *Mulan*? Como foi o processo criativo em equipe desde o roteiro até a supervisão?
6. Como foi a primeira abordagem da equipe sobre uma lenda chinesa, *A Balada de Hua Mulan*?
7. Por ser uma lenda milenar chinesa que teve sua narrativa alterada ao longo do tempo, como você observa tal adaptação para um filme de animação? Você poderia falar sobre essa hibridização e anacronismo que acontece entre diferentes eras e momentos históricos pontuados no filme?
8. No livro publicado pela própria Walt Disney, *The Art of Mulan*, é bastante claro como o trabalho em equipe é importante para o processo criativo da animação. Nesse sentido, você poderia falar mais dessa negociação entre os profissionais sobre certas escolhas narrativas e estéticas? Como era tensionada a liberdade de criação e a necessidade de atender às expectativas do time corporativo?
9. Diferente dos filmes *live-action*, parece que há uma certa invisibilização da equipe, do processo criativo e de produção das animações por parte da audiência. Esta perspectiva estaria correta? Enquanto animador e diretor, no que isso implica, sobretudo no processo criativo?
10. O filme de *Mulan* trata de uma protagonista feminina ativa, e vive em uma cultura não-ocidental. Nesta mesma perspectiva, você poderia falar sobre o espaço que mulheres e pessoas asiáticas tiveram na produção do filme, sobretudo na criação visual e roteiro? O livro de *The Art of Mulan* traz falas do designer Chen-Yi Chang e da roteirista Rita Hsia, por exemplo....

PARTE 03 - Narrativa de *Mulan*: cultura não-ocidental e gênero

O objetivo é entender a perspectiva do produtor sobre a própria narrativa construída, especificamente a questão de gênero, raça e cultura.

11. Pensando que *Mulan* é uma animação inevitavelmente produzida a partir de uma consciência ocidental e moderna, você poderia falar um pouco das representações endereçadas pelo filme sobre a cultura chinesa? Pensando em um público-alvo global,

de diferentes culturas, como essas representações foram construídas? Qual foi o cuidado com os possíveis estereótipos?

12. A lenda de Mulan envolve conceitos bastante presentes na cultura asiática de modo geral, como a piedade filial, a perspectiva de coletividade e o nacionalismo. Como se deu essa tradução para o filme, pensando que no Ocidente esses conceitos são filosoficamente entendidos de outros modos e, portanto, apoiamo-nos em uma lógica individualista? Qual foi a negociação necessária para o enredo?
13. Quais foram as escolhas narrativas e estéticas para marcar as diferenças de gênero da personagem principal enquanto Mulan e depois enquanto Ping? Poderíamos exemplificá-las a partir do uso de cores claras e depois mais escuras? E a dublagem?
14. Você poderia comentar um pouco sobre a cena que Mulan decide ir no lugar de seu pai para o exército? Como se deu a escolha da narrativa do corte do cabelo para mostrar sua “transição” para garoto/Ping? Na época em que se passa o filme, você acredita que as marcações de gênero na cultura chinesa se davam desta mesma forma?
15. No Brasil, a partir do Twitter e fóruns, muito se discute sobre a interpretação narrativa de Shang ser bissexual. Outros fãs também escrevem fanfics sobre Mulan ser, de fato, um homem trans. Enquanto diretor da animação, qual é a sua reação? Como você percebe essa cultura de fãs que não só consome, mas produz conteúdos?
16. Agora sobre o contexto histórico. Na década de 1990, os movimentos pela emancipação de minorias como LGBTs e mulheres não-brancas tiveram um crescimento bastante expressivo. Você percebe, de algum modo, a relação dessas mudanças sociais com uma maior diversidade nos filmes da Disney? De que maneira você observa este processo?
17. Em sua opinião, mesmo sendo um filme *blockbuster*, você entende a narrativa de *Mulan* como entretenimento apenas ou também como uma âncora cultural e política para formação da identidade racial e de gênero da sua audiência? Ele é pedagógico, na sua visão?

APÊNDICE 3 – ENTREVISTA EM PROFUNDIDADE – TRANSCRIÇÃO E TRADUÇÃO

ENTREVISTA EM PROFUNDIDADE - TRANSCRIÇÃO

Entrevistado: Tony Bancroft - diretor, produtor e animador veterano da Walt Disney Company. Atuou como co-diretor de *Mulan*, e animador em *A Bela e a Fera*, *Aladdin* e *Rei Leão*.

Data de entrevista: 18/06/20

Local: Via Skype

Horário: 10 a.m (PST) - 2 p.m (14h00) (Horário de Brasília)

Duração: 52 minutos

Romão: Para começar, sobre sua carreira, sobre *Mulan* (1998)...na verdade, primeiro sobre sua carreira. Você pode falar um pouco sobre sua carreira profissional? Por exemplo, quando você começou, quais são seus projetos atuais no momento...

Tony: Claro, eu comecei...eu cursei a faculdade por um momento onde eu....eu tenho um irmão gêmeo, nós dois somos artistas e amávamos desenhar. Primeiramente, queríamos ser artistas de quadrinhos, como *Calvin e Haroldo*, *Peanuts*, sabe, aqueles tipos de quadrinhos dos jornais...até que fomos para a faculdade depois do ensino médio, tivemos aula de ilustração e encontramos um amigo nosso que estava fazendo curta-metragens animados, todos em *clay animation*...então eu e meu irmão nos apaixonamos por animação naquele momento, e pensamos: “se pudéssemos fazer isso em *clay animation*, certamente também podemos fazê-lo com os desenhos”...e descobrimos a CalArt, California Institute of the Arts, a qual, na época, era a número um, realmente a única faculdade nos Estados Unidos que oferecia curso de animação. Era ministrado por artistas e animadores da Disney que trabalhavam durante o dia na empresa e nos davam aula durante a noite...e foi uma boa oportunidade, então fomos para a CalArts...mas apenas por um ano e meio, porque foi o que podíamos pagar. Sabe, era difícil para minha mãe manter dois estudantes em uma faculdade bastante cara, mãe solteira, então...felizmente, após um ano e meio, a Disney estava contratando alguns estagiários, e conseguimos fazer parte de um programa de estágio, tanto eu quanto meu irmão. E fomos à Flórida, no novo estúdio que estavam abrindo em Orlando, na Flórida, e trabalhamos lá por alguns anos. Meu irmão ficou,

mas eu voltei para Califórnia, me casei aqui e trabalhei em *Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus* (1990), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Rei Leão* (1994), todos aqui em Burbank, enquanto meu irmão estava trabalhando no mesmo filme em Orlando. Trabalhamos no mesmo filme, mas a 3.000 milhas de distância. Fui chamado para trabalhar em *Mulan* (1998) e co-dirigir o filme, então voltei para a animação depois de *Mulan* (1998), porque senti falta de animar desenhos. Trabalhei em um curta do *Fantasia Continued* (1999), em *A Nova Onda do Imperador* (2000), criando o personagem Kronk. Após vinte anos decidi sair da Disney e criar meu próprio estúdio de animação. Também trabalhei na Sony com *O Pequeno Stuart Little 2* (2002) como responsável por toda a parte de animação em computação gráfica, então criei meu próprio estúdio de animação há sete anos, e desde então atuo como artista independente. Agora também sou professor na Azusa Pacific University, em Azusa, na Califórnia, dirijo o Programa de Artes em Animação e Efeitos Visuais, e também faço direção, produção e animação. Estou animando personagens do *Space Jam 2* (2021), da Warner Brothers. Também tem um filme que eu co-dirigi há dois anos que finalmente estará na Netflix, no dia 24 de julho, próximo mês.

Romão: Você acabou de citar que esteve na Disney e depois disso você fundou a Toonacious Entertainment. Na sua opinião, quais são as maiores diferenças entre trabalhar para um estúdio grande, ser um artista independente e atuar como professor?

Tony: Bom, quando você está em um estúdio grande, você tem...especialmente a Disney, eles têm todo o dinheiro; criativamente falando, não há nada para se preocupar, porque você tem os melhores recursos e os melhores artistas do mundo, todo o dinheiro para contratar qualquer pessoa que você quiser. Quando você tem sua própria empresa ou está fazendo filmes independentes sozinho, você tem que juntar seu próprio dinheiro, encontrar investidores, e você sempre tem um orçamento bastante limitado, com recursos menores. Você tem que ser mais criativo ao fazer a animação e filme...geralmente tenho que fazer de modo mais rápido e mais barato. Os padrões de qualidade tornam-se uma questão maior, e dá mais trabalho para que você tenha certeza que está mantendo um padrão alto de qualidade também...é realizador do ponto de vista criativo, você tem toda a liberdade, ninguém fala o que você tem que fazer, mas nem de perto você tem os mesmos recursos que os estúdios maiores.

Romão: Falando sobre mudanças...você acabou de falar sobre as diferenças entre essas profissões, mas agora, quais são as maiores diferenças que você percebe e encontra na indústria

de animação até agora? Por exemplo, o que você pensa sobre o futuro da animação e o que mudou ao longo de todos esses anos que você vem trabalhando como animador e diretor?

Tony: Bem, a primeira grande mudança aconteceu já na Disney...foi logo depois que eu trabalhei em *Mulan* (1998) e dirigi o filme. Eu comecei a perceber que o meio para a animação desenhada à mão estava desaparecendo, havia maior preferência da audiência por animações de computação gráfica por causa da Pixar, *Toy Story I* (1995) tinha acabado de ser lançado...e isso realmente mudou o panorama de quais filmes a audiência procurava assistir. A Disney, em vez de decidir que podia fazer ambos, mudou completamente para 100% de animação em computação gráfica, começando com *A Família do Futuro* (2007)...e a animação tradicional foi deixada de lado, levou mais ou menos cinco anos, mas a animação tradicional nos Estados Unidos foi embora e...essa foi uma grande mudança, muitas pessoas foram demitidas e tiveram que achar outro trabalho...então foi uma época triste durante...eu diria que no começo dos anos 2000, e foi bem quando os Estados Unidos estava passando por uma recessão econômica, então as pessoas perderam seus empregos e também suas casas...todos aqueles animadores famosos estavam sem emprego...foi uma época bem triste. Mas o que percebo que está causando uma outra mudança é a Netflix, e essa é uma das grandes mudanças...os *streamings* mudaram a dinâmica de quantos filmes animados são lançados, há uma demanda maior por séries, e isso foi por causa da Netflix primeiro, mas agora temos a Amazon, Apple TV, Disney+, há muitos *streamings* surgindo agora e todos eles precisam de conteúdo, conteúdos de animação também, então este é um bom momento. E eu também vejo que agora está melhor, assim como *Klaus* (2019), que acabou de estreiar na Netflix ano passado, e *Klaus* (2019) é um filme 2D, o que é brilhante...isso realmente trouxe de volta a ideia de que talvez possamos ter animações em 2D novamente nos Estados Unidos, então acho que vamos começar a ver uma mudança no futuro com mais produções em 2D aliadas à animação em computação gráfica também...e veremos um pouco mais de equilíbrio entre esses tipos de animação.

Romão: Agora, especificamente sobre *Mulan* (1998), certo? Você pode explicar como o *casting* e a equipe de produção foram formados? E também, dada a sua experiência como co-diretor desse filme, o que você acha que mais ou menos motivou a Disney a produzi-lo? Foi por causa de um público-alvo em potencial, uma intenção em endereçar representações multiculturais ou até mesmo ambos? Porque isso é completamente possível...

Tony: Isso, foram os dois, esses são bons *insights*, porque foram ambos...naquela época, os Estúdios Disney haviam feito apenas filmes bastante europeus, como *A Bela e a Fera* (1991), *Cinderela* (1951), e todos aqueles contos de fada antigos baseados em contos populares, como *A Pequena Sereia* (1989). Então, eles estavam procurando por tipos diferentes de histórias; mesmo que ainda estivessem fazendo musicais na época, eles procuravam por uma história que estivesse fora do campo de contos populares europeus, em países diferentes, e não tinham explorado nada sobre a Ásia, então tornou-se um mandato da equipe nos Estúdios Disney para tentar encontrar uma boa...especialmente uma história chinesa. Logo, houve uma decisão artística e criativa em produzir *Mulan* (1998), mas também uma escolha econômica...a Disney queria um ponto de apoio em um novo mercado que estava começando a crescer, o mercado cinematográfico chinês...ter um filme que era baseado em uma história chinesa significaria que eles podiam entrar no mercado chinês...pelo menos esse era o *feeling* da Disney, então foi a melhor chance que poderiam ter...e funcionou, porque a China acabou permitindo que a Disney lançasse *Mulan* (1998) na China e em Hong Kong. Isso ajudou a abrir portas entre a China e a Disney, economicamente falando.

Romão: E atualmente também podemos observar isso com o live-action de *Mulan* (2020) que estão prestes a lançar, certo? Minha outra pergunta é...considerando que *Mulan* é uma lenda chinesa antiga, podemos esperar algumas mudanças ao longo dos anos não só nos Estados Unidos, mas também na China, certo? Então quando falamos do filme em si, como você percebe essas adaptações entre as diferentes versões da lenda? Eu pude ler o *artbook* lançado pela Disney, o *The Art of Mulan*, e vocês falavam bastante sobre as diferentes versões e percepções sobre essa lenda, não só na China, mas na Ásia de modo geral....

Tony: Sim, porque a lenda de *Mulan* não é culturalmente relevante apenas na China, quero dizer, na China ela é considerada a filha mais famosa deles, eles veem *Mulan* como uma pessoa bastante real que realmente existiu...mas na verdade, ninguém pode provar se *Mulan* foi uma figura real ou apenas uma lenda ou conto popular que foi desenvolvido ao longo dos anos...mas ela é muito popular...começando pela China, ela também foi levada para...por exemplo, eu estive em Singapura, Vietnã, e há outras culturas e países asiáticos que conhecem *Mulan* há centenas de anos, então a lenda cruzou fronteiras não só na China mas também em outros países e suas culturas, e eles têm suas próprias versões de *Mulan*, eles a idolatram e a admiram como uma heroína. Ela faz parte de uma lenda incrível, sabe. Nos Estados Unidos, nós temos nossos próprios contos populares e lendas, mas elas são mais bobas, e não são tão realistas quanto

Mulan é para a China. As nossas são mais como *Paul Bunyan and the Big Blue Ox*, caso você já tenha visto esse curta da Disney, esses são baseados em lenhadores. *John Henry* é outra lenda norte-americana, ou *Johnny Appleseed*, que plantava macieiras por todo o país. Eles representam pessoas reais, mas eles não existiram de fato, são mais caricaturas de alguém que talvez poderia ter existido, enquanto Mulan é bem significativa, e mesmo que o filme...e realmente, a lenda de Mulan é baseada em apenas um poema de dois parágrafos, essa foi a versão mais antiga da história de Mulan que achamos, e que possui mais de dois mil anos. Também fizeram uma composição musical que as crianças aprendem nas escolas, elas cantam a música sobre as ações de Mulan, há romances, filmes, séries de TV que foram produzidas, então...ela é uma personagem culturalmente relevante há milhares de anos na China. É incrível, porque não temos algo como isso nos Estados Unidos, nem na maioria dos países.

Romão: Ainda sobre esse tópico, você pode falar um pouco sobre a possível hibridação e anacronismo que são apontadas no filme e também no *artbook*? Vocês falam sobre como tiveram que misturar diferentes estéticas e narrativas das diferentes eras e dinastias da China. Você pode falar um pouco sobre esse fato?

Tony: Sim, fizemos bastante pesquisas para o filme, e tentamos apresentar um estilo e linguagem visual para a animação, estudamos diferentes dinastias. Nós pesquisamos a dinastia na qual ela supostamente viveu, e desculpe, eu esqueço os nomes das dinastias, pois já faz mais de vinte anos, então...estudamos a dinastia original da qual ela fazia parte, mas artisticamente não era uma dinastia forte, não havia bons exemplos de obras de artes e na Dinastia Tang, eu acho....e talvez na Dinastia Song...eu esqueci alguns desses nomes, elas tiveram maior influência artística, foi quando a criatividade, pintura e arte estavam em seu ponto máximo, e havia muitos exemplos nos museus que visitamos, porque fomos ao...em Taiwan, na verdade, em Taipei...há um lindo museu de quando os comunistas chegaram na China e eles tiveram que mandar todas as artes da China para Taiwan, porque os comunistas estavam queimando tudo...então todos aqueles pergaminhos históricos, pinturas em nanquim e aquarelas foram salvas da China antes que os comunistas pudessem destruí-las. E eles ainda têm esse lindo museu em Taiwan...há mais arte chinesa lá do que na China. Não pudemos encontrar tantos exemplos de quadros, tapeçarias e pinturas na China quanto encontramos em Taiwan...mas o que achamos era majoritariamente da Dinastia Tang e outras dinastias muito ricas que possuem belas obras de arte. Pegamos elementos de moda das primeiras dinastias, tomamos influências de cor, de como eles usam especialmente os pincéis, as pinturas de nanquim, as caligrafias com

traços rítmicos bonitos, e tentamos colocá-las no filme. Certamente, quando você olha os efeitos visuais de *Mulan*, como desenhemos as nuvens e as fumaças subindo, lembram bastante as pinturas e caligrafias chinesas, e também a abertura, quando mostramos A Grande Muralha, começa com uma pintura bastante chinesa que transiciona para uma versão artística do mundo real de Mulan. Há também a música....a música da tropa dizendo...*I'll Make a Man Out of You*...não, caramba...[cantarola a música *A Girl Worth Fighting For*]

Romão: A Girl Worth...

Tony: Sim, *A Girl Worth Fighting For*, obrigado! Eu sempre esqueço dessa música. Em *A Girl Worth Fighting For* também temos um momento em que se passa uma cena de fantasia e é toda em desenhos e pinturas de caligrafia, em um estilo bastante chinês...coisas como isso. Pesquisamos bastante, queríamos o máximo possível dessas influências no filme.

Romão: É claro que o trabalho em equipe é crucial para o processo de criação em animação, certo? Você pode falar um pouco sobre essa espécie de negociação entre os profissionais sobre as escolhas de quais estéticas e narrativas seguir? Houve alguma discussão sobre a liberdade criativa e, por outro lado, a importância de atingir as expectativas do time corporativo? Por exemplo, essa coisa binária entre criatividade *versus* economia...você acha que teve algo nesse sentido?

Tony: Você está falando sobre os negócios, o cronograma e o orçamento ao fazer o filme em comparação com a concepção criativa?

Romão: Sim.

Tony: Sim, como um diretor você tem que ter consciência dos dois em certo grau, mas pelo menos na Disney durante aquela época, era principalmente um papel do produtor de se preocupar com o orçamento e o cronograma, de modo que os diretores pudessem ficar o mais livres possíveis para se preocuparem apenas com a história e a criatividade de como ela se desenvolveria, então...nossa produtora Pam Coats fez um ótimo trabalho em ajudar Barry e eu enquanto co-diretores a termos tal liberdade para explorarmos diferentes potenciais. Nós tivemos muitas versões diferentes da história no começo, não eram nada do que acabou sendo, e acho que isso é importante, e você pode fazê-lo com um filme de grande orçamento, como

Mulan (1998) é um filme da Disney, mais do que *Animal Crackers* (2017), meu filme independente que será lançado na Netflix no próximo mês, foi uma produção de baixo orçamento e você não pode explorar tanto...mas com *Mulan* (1998), tínhamos os recursos, o orçamento, o tempo, tínhamos ótimos artistas, então tentamos diversos caminhos para o enredo até decidirmos qual percurso que queríamos que a história seguisse. Então nunca me senti muito impedido pelo orçamento ou cronograma, sempre senti que tivemos tudo o que queríamos no que se diz respeito aos artistas e tecnologias que queríamos incluir no filme...não houve limitações para a gente, o que é muito bom.

Romão: O filme traz uma protagonista feminina que é independente e que vive em uma cultura asiática. Dado esse fato, você pode falar um pouco dos papéis que mulheres e pessoas asiáticas tiveram na produção e no roteiro, por exemplo? Quando li *The Art of Mulan*, eu vi que Chen Yi Chang trabalhou como designer e Rita Hsiao como roteirista...você pode falar um pouco dessa representatividade na produção?

Tony: Bem, historicamente, *Mulan* (1998) foi lançado depois de *Pocahontas* (1995) e...não sei se está no livro que você leu...mas a realidade é que a Disney recebeu comentários negativos depois que lançaram *Pocahontas* (1995), porque nativos-americanos e indígenas sentiram que eles foram mal representados, não havia muito...especialmente nas vozes em *Pocahontas* (1995)...eles não acharam que a Disney tentou de fato encontrar atores nativo-americanos para fazerem a dublagem no filme, havia muita sonoridade inglesa e americana e pessoas brancas dublando. Houve uma espécie de tumulto com *Pocahontas* (1995) em relação a isso, então acabou atingindo o que estávamos fazendo em *Mulan* (1998). Houve um mandato dos executivos no que se diz respeito aos dubladores que contrataríamos, eles queriam 100% de asiáticos na medida do possível. Não necessariamente apenas chineses, porque era limitado, naquela época não havia tantos atores chineses no mercado norte-americano que pudessem atuar, então tivemos japoneses, coreanos e uma grande parte de chineses. E, por último, pudemos abrir ainda mais e ter americanos como June Foray, que fez a avó, e Harvey Fierstein, que interpretou Yao. Eles vieram por último porque tivemos uma exibição teste e o humor não estava funcionando. Uma dessas primeiras exibições foi com um elenco totalmente asiático...não era tão engraçado...o humor não estava dando certo, então fomos autorizados a voltar e fazer um novo *casting* para alguns papéis de comédia. Foi quando escolhemos June Foray, Harvey Fierstein e alguns outros. Já tínhamos Mushu...Mushu foi diferente porque ele era um dragão mágico, então nunca tivemos alguma ordem de que ele precisasse ser asiático.

Isso aconteceu também com os roteiristas que contratamos, os artistas que contratamos também, porque obviamente queríamos uma autenticidade na arte e no enredo, então não apenas nas performances vocais, daí descobrimos...Chen Yi Chang veio trabalhar conosco...naquela época ele nem estava na Disney ainda...ele tinha apenas começado, e era bastante jovem, acho que dezoito anos...alguém nos apresentou e olhamos o portfólio dele, tanto eu quanto Barry amamos os estilos de seus desenhos. Ele foi bastante influenciado pela série animada de televisão do *Batman*, ele trabalhou com Bruce Timm, se você souber quem ele é...então ele tinha um estilo gráfico, mas também incorporava um entendimento da arte chinesa...eu realmente dou a ele o crédito das aparências dos personagens. E também tivemos Hans Bacher, um produtor de design alemão, mas Hans fez muitas pesquisas extensas e realmente ficamos seguros com o quanto ele havia explorado das pinturas e caligrafias chinesas...e trabalhando com Chen Yi, foram os dois juntos que criaram o estilo e aparência de *Mulan* (1998). Então havia esse cara louco inspirado nos quadrinhos e Chen Yi Chang, que foi influenciado pela série animada de *Batman* e pela arte tradicional chinesa. Foi uma espécie de fusão entre esses dois que criou o estilo de aparência em *Mulan* (1998), que parece mais uma interpretação ocidental da arte chinesa, eu diria. E Rita Hsiao e outros...tivemos asiáticos...contratamos especificamente alguns pintores de plano de fundo chineses, tivemos uns três ou quatro artistas de plano de fundo, pessoas na arte de *clean-up*, na parte de coloração e em outros departamentos de arte que tinham artistas chineses ou que nasceram na China, eles tiveram grande influência e nos ajudaram também com a história. E quando trouxemos Rita Hsiao, nascida nos Estados Unidos, mas bastante chinesa, seus pais são da primeira geração de chineses, ela também teve bastante influência nos elementos culturais, além de ser uma mulher, ela era ótima...ela dava *insights* de como uma mulher se sentiria ou pensaria em tais tipos de situações, e também tivemos mais duas roteiristas, elas não eram chinesas...mas Rita era um pacote completo para nós, então ela teve grande influência na história.

Romão: Você acabou de apontar que *Mulan* (1998) é uma interpretação ocidental dessa lenda asiática. Bem, queria falar um pouco mais sobre isso. É inevitavelmente produzido a partir de um ponto de vista ocidental e moderno. Você poderia falar um pouco mais sobre as representações da cultura chinesa? Como foi o processo para evitar qualquer tipo de estereótipo no filme?

Tony: Foi difícil...bem, era um tempo diferente, eu devo dizer. Eu olho para o filme agora e penso se...primeiro de tudo, se dois homens brancos como eu e Barry Cook poderiam dirigir

esse filme. Não acho que aconteceria de novo. Eu acho que o estúdio tentaria ser bastante politicamente correto e provavelmente iria contratar uma mulher chinesa para dirigir a versão animada de Mulan. Assim como...bem, Niki Caro pode não ser chinesa, mas certamente uma diretora mulher para o live-action de Mulan foi uma boa escolha. Sinto-me abençoado por termos vivido em um período no qual éramos autorizados a contar a estória, porque realmente me senti próximo e apaixonado por ela, e certamente Barry Cook também, meu co-diretor. Porque nós dois temos filhas. Eu acabei tendo três filhas, à época apenas uma...e eu queria criar uma heroína forte para a próxima geração, para as minhas filhas que estavam por vir. Que elas pudessem admirar, e, sendo chinesas ou não, apenas sentirem algo como "eu posso fazer qualquer coisa que tiver em mente", porque Mulan era esse tipo de pessoa, e elas precisavam ver esse símbolo em uma heroína da Disney. Ela não precisava de um príncipe para salvá-la, ela não precisava que suas barbatanas virassem pernas humanas ou algum feitiço. E uma das coisas que amo sobre a estória é que Mulan não muda realmente, enquanto muitas das heroínas da Disney passam por certas mudanças, elas querem mais que suas vidas provincianas, elas querem fazer parte do mundo humano. Mulan só quer ser aceita pelo que ela é. E ela não é uma *tomboy*, mas uma mulher única, que é forte e independente e que tem sentimentos e opiniões que ela quer expressar em uma época na qual isso não é autorizado. Para mim, esta é a coisa mais importante sobre Mulan, ela não muda na estória, mas ela muda o mundo, o mundo no qual a estória acontece. Mesmo quando o imperador acaba por se curvar à ela, não foi algo que ela desejava ou procurava, ela queria poder ser quem ela realmente era.

Romão: Tanto a lenda quanto o filme endereçam valores importantes para pessoas chinesas, como a piedade filial, os deveres/obrigações e o nacionalismo. Como foi traduzir esses valores para o filme? Como foi trazer todas essas coisas para o filme de modo que a audiência pudesse entender?

Tony: Foi difícil. De primeira, não entendemos esses valores que vêm da filosofia budista, e certamente a piedade filial é baseada no Budismo. Mas este conceito de honrar tanto seus pais e familiares de maneira que você reza para eles e para seus ancestrais é bastante estranho para o mercado norte-americano, particularmente naquela época. Porque, nos anos 1990, a China era bem fechada para o Estados Unidos, eles tinham fronteiras fechadas, era muito especial se você conseguisse entrar na China e andar por lá, porque eles eram muito fechados para os Estados Unidos e para o mundo. A China era muito misteriosa, ninguém sabia realmente o que estava acontecendo por lá ou como entender a cultura e o modo como eles pensavam.

Então, em um primeiro momento, tivemos que aprender bastante sobre a cultura chinesa e como apresentá-la na narrativa, porque muita coisa que ela [Mulan] faz é baseada no amor pelos pais e por não querer desonrar sua família. As palavras "honra" e "desonra" são bastante usadas no filme. Mas para nós, na cultura norte-americana, não a utilizamos muito. Você pode escutar sobre "honra" quando se trata dos militares, mas não era algo que pensávamos no cotidiano, de honrar nossos pais. Honrar seu passado e seus ancestrais era um conceito bastante estrangeiro, pessoas morrem e você pensa "esqueçam eles", é como pensávamos nos Estados Unidos. Você vê fotos e sente falta de seus familiares, mas viver de acordo com um padrão que foi transmitido a você era um tipo de conceito diferente. Trabalhamos bastante nisso, em tentar definir "honra" no filme e definir a filosofia chinesa da piedade filial em diferentes modos. E isso vem através de uma forma visual. Na sequência em que ela corta o cabelo, anda à cavalo até o acampamento e pega o aviso de alistamento de seu pai, inserimos vários rostos observando-a. Isso realmente representa em um modo visual: os fantasmas e ancestrais, a família dela vendo o momento de maior desonra na vida dela, que é fingir ser alguém que ela não é, fingir ser um homem e pegar o aviso de alistamento do pai, o qual era direito dele e não dela; ela não é um filho, então ela não deveria estar indo. Então era para ser todas as gerações da família enlouquecendo, um momento bastante poderoso. Do ponto de vista ocidental, acho que vemos como "oh, ela ama tanto o pai que vai e salva a vida dele", mas pelo ponto de vista da cultura chinesa, isso é um momento de tabu, e ela está fazendo algo que não deveria estar fazendo. Culturalmente, podemos dizer que o Ocidente vê isso como um momento positivo, enquanto os costumes e cultura chinesa diriam que é um momento negativo para Mulan. Tentamos representar os dois lados, porque estávamos fazendo algo que é universal, porque queríamos ir lá e ter um bom desempenho em todos os mercados e ser bem sucedidos ao redor do mundo. Então interpretamos esse momento com áudio e imagens dos personagens, que foram mais voltados para audiência ocidental. Já os visuais e rostos observando Mulan foram mais para a cultura chinesa. Não sei quantas pessoas entendem isso, eu acho que algumas coisas funcionam em um nível emocional para um espectador e isso realmente depende da sua formação cultural, de como você reage a isso.

Romão: Ainda sobre essa cena em que Mulan corta o cabelo, vejo que é uma cena crucial para o filme. Quais foram as escolhas estéticas e narrativas para distinguir Mulan como uma garota e Ping como um garoto? Pensando nas questões e diferenças de gênero, como representaram Mulan e Ping para além do ato de cortar o cabelo?

Tony: Particularmente, a coisa boa que estávamos fazendo na animação é que se você colocar a ficha modelo [*model sheet*] de Mulan como Ping ao lado de Mulan como uma garota comum, você iria ver que desenhamos o rosto de maneiras diferentes, desenhamos os lábios e as sobrancelhas de formas distintas. Nós literalmente alteramos o modo de como ela se parece quando ela coloca o capacete. E nós podíamos fazer isso com a animação. No começo, eu fiquei bastante preocupado que as pessoas iriam reconhecer qualquer mudança. Quando ela usa o capacete e se torna Ping, ela tem um maxilar definido, não tem o lábio superior tão preenchido como quando ela é uma mulher. Ela tem um estilo de boca mais simples, as sobrancelhas são mais grossas e pesadas quando ela é um garoto. Até mesmo o formato dos olhos, e ela tem menos cílios também. Então há várias coisas que fizemos não só no rosto, mas no uniforme e no corpo para dar uma massa a ela. Como um garoto, as proporções corporais dela são levemente diferentes. Nós podíamos fazer isso e quebrar as regras contanto que as pessoas não notassem, e felizmente a audiência a acompanha linearmente na história. Você começa com ela sendo uma mulher e garota, então ela faz uma transição de vestir o uniforme. Ao longo dos anos, ninguém nunca me disse: "por que você a desenhou de formas tão diferentes?". Eu acho que você simplesmente a aceita porque a progressão linear da narrativa te leva a esse caminho. E você nunca os vê juntos, é como ver Michael Jackson e Janet Jackson, aquela velha piada...porque eles são a mesma pessoa. Você nunca vê as versões femininas e masculinas de Mulan juntas, então as pessoas não sabem disso. E depois, a maior jogada foi realmente a voz de Ming Na Wen [dubladora de Mulan]...do quanto ela fez uma voz de homem ou do quanto é ela mesma. Porque Ming Na é obviamente uma mulher, então quando ela está atuando como a versão feminina de Mulan...essa é a parte mais fácil para ela, está sendo apenas ela mesma, usando a própria voz. Mas como ela usa a voz quando Mulan se torna um homem...e se você olhar linearmente para a narrativa, ela tem uma voz mais grossa quando ela chega no exército, mas ela acaba se descontrolando depois de um certo tempo. Isso foi intencional, queríamos que a audiência sentisse que ela estava se tornando mais real e mais tranquila dentro do exército também. Então autorizamos Ming Na a usar cada vez menos uma voz alterada, mesmo enquanto um homem. Acredito que a audiência aceita isso, porque eles já a conhecem, eles estão do lado dela, e aceitam que depois de um momento ela não vai falar com uma voz grave ou que "é melhor você dar um soco nos caras e cuspir" [imita a voz grave e uma fala de Mulan], isso é o que está no começo, mas ao continuar com a viagem...se você escuta a voz dela depois, quando eles estão na vila incendiada, é basicamente Ming Na Wen fazendo a própria voz, então começamos com uma voz mais grossa e íamos perdendo isso conforme avançávamos.

Romão: Certo. Agora, esta é uma das perguntas que estou mais curioso. Não sei se você já viu algo sobre esse tópico na internet e nas redes sociais, mas no Brasil, em sites como o Twitter, muitos fãs vêm mostrando interpretações de Shang como um príncipe bissexual. Também há alguns fãs que escrevem fanfictions como se Mulan fosse um homem trans. Minha pergunta é: qual é a sua reação? Como você percebe essa cultura de fãs na qual quem consome está envolvido nesse mesmo processo de produção?

Tony: Eu acho ótimo que as pessoas...porque isso faz parte da cultura de fãs de modo geral, eu vejo isso com *Star Wars*, com *Star Trek*, com os filmes animados da Disney...a cultura de fãs é tão grande e ampla hoje em dia que amar o filme original não é o suficiente, eles querem que os personagens continuem a viver, seja em um universo diferente ou uma história diferente. Eu acho que tudo isso é bom, eu mesmo sou um fã geek de *Star Wars* e de outros diversos filmes que cresci assistindo. Eu sempre amo ver Luke Skywalker indo ao Walmart em um comercial, é estranho, mas tem algo de engraçado e reconfortante porque é Luke Skywalker. Acho que, para os fãs, é realmente uma forma pela qual eles podem se conectar mais profundamente com o personagem, trazendo sentimentos e emoções que eles estão tendo e expressando-os por meio de seus personagens favoritos. Acredito que isso seja bacana e saudável. Mas eu vou dizer, eu não gosto quando as pessoas argumentam que o Shang é um personagem gay em nosso filme, porque essa nunca foi a intenção. Eu não vou permitir que as pessoas falem o que estávamos fazendo, porque eu sei o que estávamos fazendo e eu sei qual era a parte dele nesse filme. Eles podem usar Shang em suas próprias histórias ou filmes, podem fazer o que quiserem, mas ninguém me dirá o que pretendíamos fazer.

Romão: Bem, durante os anos 1990, podemos perceber que muitos movimentos sociais surgiram com o objetivo de conquistar os direitos das mulheres e justiça racial, por exemplo. Você acha que, de alguma forma, há qualquer correlação entre essas demandas sociais que vêm ocorrendo e a diversidade nos filmes da Disney? O que Mulan representa quando se trata de mulheres e de questões raciais, por exemplo?

Tony: Com certeza. Eu acho que Disney e Pixar, todas essas companhias cinematográficas grandes, Paramount, Universal...elas sempre reagiram ao que vem acontecendo na sociedade. Eles seguem tendências, então se percebem que certo estilo de música é popular, eles começarão a colocá-la em seus filmes, mas também questões sociais, como homossexualidade e tópicos que podem ser discutidos em nossa cultura e que estão sendo discutidos nos filmes agora, eles

são personagens, personagens transgêneros ou coisas desse tipo. Vemos que a sociedade definitivamente fala sobre os tipos de histórias e personagens que vemos em Hollywood. E *Mulan* (1998) também, te contei sobre *Pocahontas* (1995), e o protesto negativo que eles receberam dos nativos americanos, isso ressoou e criou ondas. Em *Mulan* (1998), tínhamos que ter mais preocupação do que pensávamos, e essa foi a pressão que tivemos de nossos executivos. Sabíamos que estávamos sendo progressistas ao fazer uma heroína bastante forte, não tínhamos visto isso na Disney, então sabíamos que era algo novo. Não sabíamos como a audiência iria reagir lá no final dos anos 1990. É por isso que acho que *Mulan* é uma história que cresceu em popularidade e sucesso, e acho que o live-action vai ser um grande *hit* quando for lançado. Porque conforme a sociedade mudou e vêm cada vez mais valorizando mulheres fortes, tornando-se cada vez mais relevante, esse é exatamente o tipo de filme que se sairia bem hoje, ainda mais do que antes. E as culturas vêm sendo mais valorizadas...naquela época, houve muitos norte-americanos que diziam: "ah, é um filme chinês, eu não quero assistir", eles não se abriam para outras culturas. Hoje vemos o mundo mais internacional, por meio de um olhar internacional e muito mais entendimento e apreciação de outras culturas, bem mais do que em 1998. Eu realmente acho que estávamos um pouco a frente de nosso tempo com a história, é por isso que vejo que o novo live-action de *Mulan* está vindo em um bom momento de nossa sociedade.

Tony: Infelizmente, eu tenho apenas dois minutos.

Romão: Sim! Eu estou para fazer minha última pergunta. Como diretor do filme, não somente os filmes da Disney, mas todas produções...você acha que elas são apenas entretenimento ou percebe-as como umas das várias formas políticas e culturais de produzir e entender nossa identidade? Seja identidade de gênero ou qualquer outra identidade que temos na sociedade.

Tony: Eu serei honesto, eu sou uma pessoa que ama filmes. Mas eu amo filmes porque eles são um escapismo, eles são uma volta na montanha-russa, eles são engraçados e, em primeiro lugar, entretenimento. Acho que, de modo geral, *Mulan* (1998) foi feito com uma filosofia de entretenimento e acho que a maioria dos filmes que se fazem na Disney e na Pixar, o entretenimento tem que ser a primeira.... senão eles não terão ninguém ouvindo. Se há uma mensagem, ninguém irá escutá-la se não for divertida. Então sempre colocamos o entretenimento em primeiro lugar. Você tem que gostar dos personagens, da jornada, do conceito do filme, tem que ser agradável para as pessoas embarcarem nessa viagem com você.

Mas eu também sinto que se você pode e insere significados sociais profundos, significados emocionais ou significados filosóficos na estória, eu acho que isso torna um filme melhor. Isso o torna mais duradouro do que se você fizesse um filme no estilo Michael Bay, que é bacana de assistir, mas quando você assiste...*Transformers (2007)* não é algo que vai mudar sua vida ou o jeito de pensar. Eu fico feliz quando o assunto é *Mulan (1998)*, particularmente...de todos os filmes que já trabalhei, *Mulan (1998)* e provavelmente *O Rei Leão (1994)* também, eu sinto que eles possuem elementos filosóficos que impactam as vidas das pessoas em uma maneira profunda, porque eles são sobre a jornada, vida e descoberta de um personagem, sobre uma descoberta na vida, e eles são personagens icônicos que vão contra arquétipos, e que realmente ressoaram nas pessoas ao longo dos anos. Naquele tempo, eu nunca pensei que *Mulan (1998)*, *O Rei Leão (1994)* e todos esses filmes que fizemos nos anos 1990 iriam se conectar desse modo com a sociedade, ou até mesmo mudar e impactar a sociedade. Não tínhamos mesmo isso em mente quando estávamos trabalhando neles...tínhamos esperança de que fossem significativos, mas mais como *Star Wars (1977)* foi significativo pra mim, que mudou minha vida e me fez querer ser um cineasta, mas dizer que esses filmes tiveram um efeito em como as pessoas reagem umas às outras ou como se abrem umas com as outras, pais amando seus filhos ou filhos amando e honrando seus pais...esses tipos de coisas são bastante impactantes para mim, de ver que tiveram esses efeitos.